1993年2月26日発行（毎月第2・4金曜日発行）第1巻第3号通巻第3号

任天堂パワーブック

Nintendo POWER BOOK

21世紀まであとわずか8年。
'93年最初の超話題作

STARFOX
スターフォックス

は次世代ソフトを
ターゲットにする任天堂から
のメッセージだ！
キミはこの1冊から未来を読
み取れるか!?



電撃スーパーファミコン
3号付録



▲任天堂本社（京都）

NINTENDO POWER BOOK
CONTENTS

STAFF
HIDEAKI KODA
ISAMU GOTO
ATSUYUKI OKAMOTO
SHINJIRO HORI
TAKAHIRO MISU
AND DESIGN
DIRECTION NAKA
電撃スーパーファミコン
3号付録





Nintendo POWER BOOK

PART 1

SUPER スーパー
NEW ニュー
GAMES ゲームス

- スターフォックス
- ポリゴン最前線
- MOTHER2
- 新作直撃
- 荒川社長インタビュー

NINTENDO NEW SOFT REPORT

- 噂の3DSTG『スターフォックス』徹底攻略
- おまたせ!『MOTHER2』の世界大分析
- ポリゴンってなあに!?
- 気になる新作をNOAの荒川社長に直撃

STARFOX
一秒
シアター



NINTENDO NEW SOFT REPORT……1

質感ある空間を飛び回る楽しさを実感しよう!

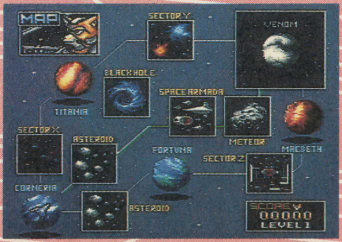
パソコンなどで立体を表現する方法として最も使われているポリゴンが、ついにSFCにやってきた。静止画面からは想像もつかないほどの躍動感(やくどうかん)が、ステージのすみからすみまで詰まっているのだ。この魅力を感じてくれ!

STARFOX™
スターフォックス

●2月21日発売、¥9,800(込)、STG、8M

ポリゴンで作られた世界を飛び回る3Dスペースバトル

ポリゴンと呼ばれる立体表現方法で世界が構築された『スターフォックス』では、平面で描かれた「絵」ではなく質感を持った「物体」として敵、障害物が存在する。それだけに敵が迫る迫力、障害物をかすめて飛ぶスリルは鳥肌(とりはだ)モノだ。ゲームは左のマップのように、最終目的地に向かうまでに難度の違う3つのルートがあり、レベル1～3となっている。今回はレベル1のステージを徹底的に攻略していくぞ。

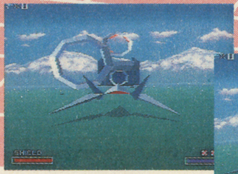


STORY

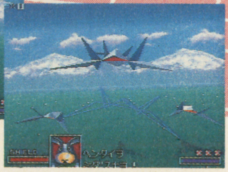
人々の生活を脅かす、危険な科学者Dr．アンドルフ。平和なコーネリア星から追放された彼は惑星ベノムを軍事基地とし、戦いを挑んできた。壊滅的打撃を受けたコーネリアは、超高性能戦闘機アーウィンを傭兵遊撃隊スターフォックスにあずけ、ベノムへと向かわせたのだった。

まずはトレーニングステージに挑戦

ゲームになれるために、戦いに出発する前にトレーニングステージで腕をみがいておこう。



⬆このリングを連続してくぐるのだ。



⬇ワイヤーフレームの位置にあわせて飛行せよ。



任天堂という社名の由来

漢字で表記するとなんとも古風な趣のある「任天堂」という社名。その由来は「人事を尽くして天命を待つ」という中国の故事によるものとされている。「やることをやったらあとは天に任せる」という意味で、「任天」というわけだ。普段は気楽に「ニンテン、ニンテン」と呼び捨てちゃうけれど、実は深い意味が込められていることを知っておこう。

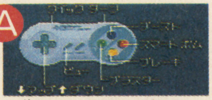
CG／川村 浩(トビラ)、江崎 稔(スターフォックス)

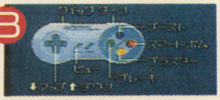
おぼえておこう、『スターフォックス』を楽しむ4つのポイント

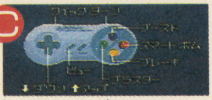
ステージごとのくわしい攻略は後にゆずるとして、まずはこのゲームを楽しくしているポイントを紹介していこう。例えば操作系を使い勝手で選べたり、フィールドを見渡す視点が選べるなど遊びやすさを重視。そのうえ、注目すべきは、仲間と力をあわせて戦うこととアイテムの出現パターンが、今までにない面白さを演出していること。撃って避けるだけのＳＴＧではないということを、この２つのポイントだけでもわかってもらえるハズ。とにかくこのユニークな世界にまず飛びこんでみよう。

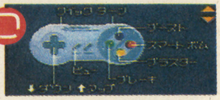
CONTROLE

コントロールは４種から選択。自機の上下動と、ブレーキ、ブラスターのボタンの位置が変わるぞ。

A


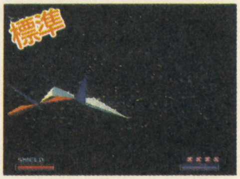
B


C


D


POSSITION

セレクトボタンで視点の変更も可能。コックピットは宇宙ステージのみ。







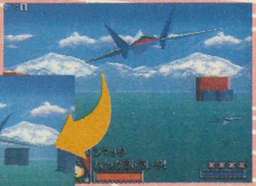
TEAM MATE

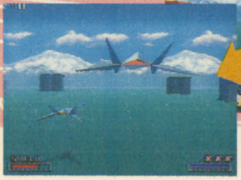
ステージ途中で、チームメイトが敵に追われ、救援を求めてくることがある。敵を撃ち落として救ってあげると、しばらくいっしょに戦ったりゲームを進める上でのヒントをくれることも。仲間のダメージはフォックスと違い、ステージクリアしても回復しない。素早く助けないとダメージが蓄積し、やられてしまうので注意が必要だ。やっぱりエンディングは全員で迎えたいからね！



⬆ステージクリア後に仲間のシールドの状態が表示される。

➡おっと、いま助けてやるぞ。

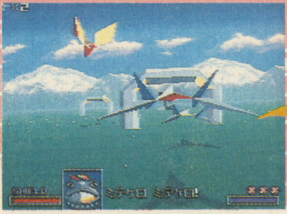




⬅すると前に出ていっしょに戦ってくれる。

ITEM

アイテムは、ある種の敵編隊を倒すと出現するものと、ある条件を満たすと出現するものがある。条件を探せ！



⬆前を行く味方を追ってアーチをくぐっていくと……？

⬇最後のアーチにアイテム出現！



"ファミ倫"の認可基準とは

サードパーティーのすべてのソフトをチェックする"ファミ倫"(もちろん通称)。ここでは残忍さとエッチさが特に重要視されるようだ。最近では『プリンス・オブ・ペルシャ』（メサイヤ）の残酷なトラップがここでチェックを受けて排除されたほか、『パロディウスだ！』（コナミ）の女ボスも腰を振るか声を出すかのどちらかにするよう指導を受けた。



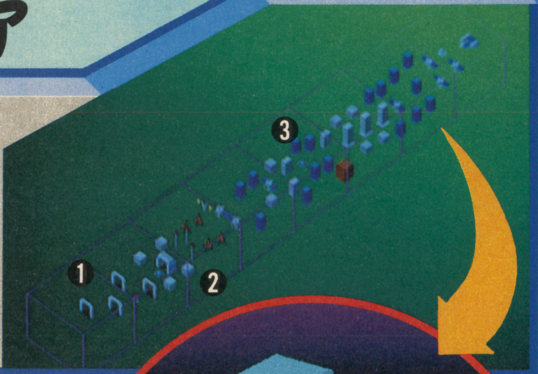
まずは軽く小手調べ、しかしボスの迫力はスゴイ

第4惑星コーネリア

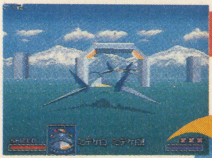
最初のステージだけに難しくはないが、密集する建物と地面に埋まった狙いにくい敵に注意しよう。

●アイテム●
ツインブラスター
スマートボム

ここでの見どころは歩行するロボットだ。

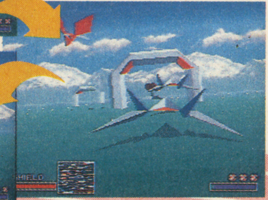


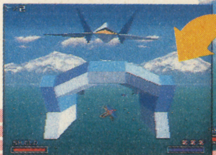


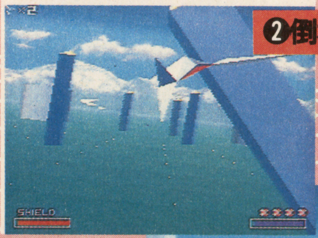


❶アーチをくぐると

地上のアーチをすべてくぐると、ツインブラスター出現！

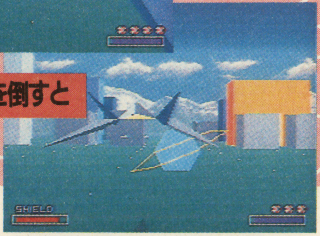






❷倒れるハシラ

青い柱は近づくと倒れてくる。ブーストで避けろ。

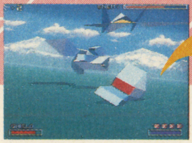


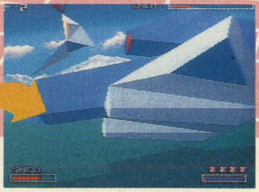
❸地面の敵を倒すと

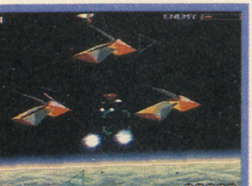
地上をはっている敵を倒すと、スマートボムが。

BOSS

ここのボスは、本体につけたジェネレーターから小型機やミサイルを発射。ジェネレーターを破壊すると、体当たりとブラスターで攻撃してくるぞ。赤と黄色に点滅している弱点を狙って弾を撃ち込め！スマートボムも十分活用しないと、けっこうてこずるかも。





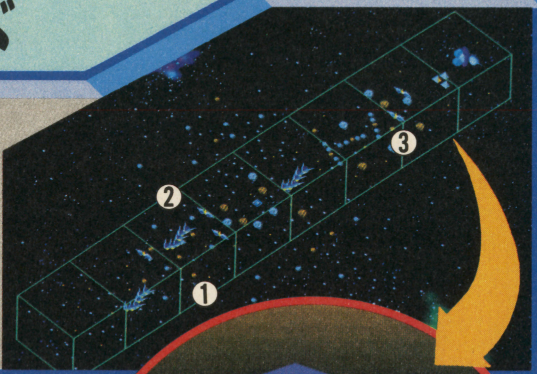


マリオの謎① なぜにヒゲが

マリオといえば、あのヒゲを思い出す人も多いかも。すっかりイメージとして定着したヒゲにも、秘話があるみたい。ゲーム中でのキャラクターは、数少ないドットで個性を表現する。マリオのドット絵を作るときも苦労があったらしくて、口を描くとどうしても表情を出しづらかったとのこと。で、あのおヒゲのアイデアが登場したんだって。

縦横無尽に飛び回る敵キャラと隕石に負けるな

アステロイドフィールド



隕石飛び交うこの空間は、ちょっとのミスが命取り。破壊できる茶色の隕石と、迫りくる敵にどう標準をあわせて破壊するかがポイントだ。

●アイテム●
ツインブラスター
スマートボム

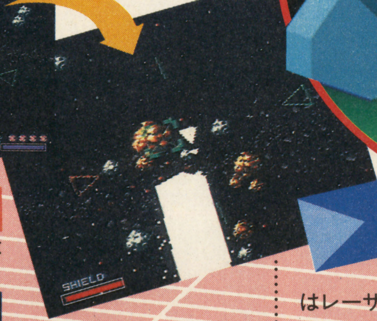


❶赤色の隕石は破壊

隕石は灰色と赤色の2種類。

赤色の方はブラスターで破壊できるので、撃ちまくって道を切り開こう。コックピット視点だと狙いやすいぞ。





❷ムカデは頭！

体の長いムカデのような敵は頭が弱点だ。





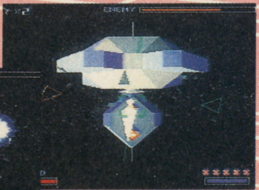
❸サプライサークルだ

ここを通過しておけばやられてもここからスタートだ。

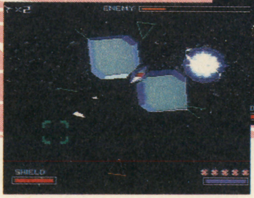


BOSS

ひし形の部分が出入りするロッククラッシャーは、初めはレーザーを撃ってくる砲台が弱点。形態を変えた後は中心部が弱点となる。



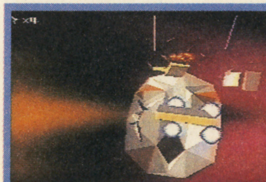
➡まずは黄色の砲台を攻撃し、すべて破壊しよう。



⬅こうなったら中心の赤い部分を狙う。敵弾に注意。

マリオの謎② 強力なズボン

かつて某雑誌編集者が、マリオを題材にした4コママンガを作成。しかしそのマンガの1シーンが、任天堂チェックに引っかかってしまったとな。「これちょっと…。マリオのズボンは破けないんですよ」だって。確かに丘から滑べり降りても、マリオのズボンは破れない。ごもっともだが、気になるのはその素材。強力なズボンは、どんな生地で編んだ？

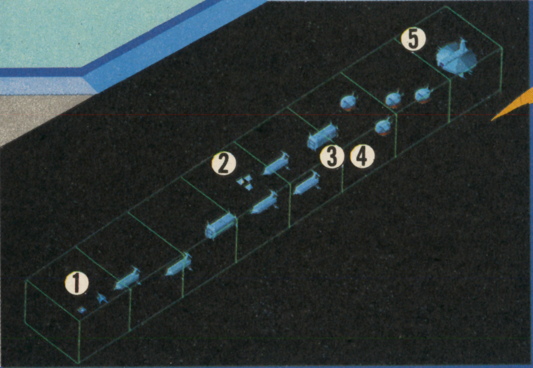


敵艦隊と激突！ 自分のテクと仲間を信じて進め！

スペースアマダ

無限にレーザーを吐き続ける敵艦が、ここでのやっかいな敵。1UP、パワーシールドといったアイテムを確実に取りながら進むように。

●アイテム●
パワーシールド
エクストラシップ
ツインブラスタ
スマートボム

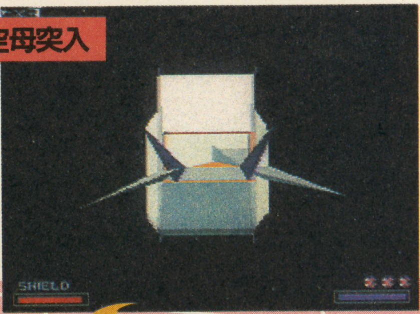


❶ツインブラスター

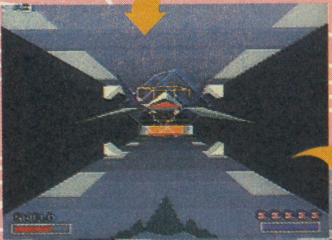


艦隊とぶつかる直前に、手に入るのがウレシイ。

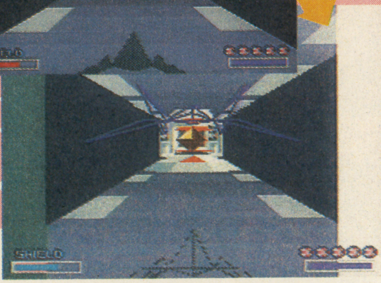
❸空母突入



内部にあるコアを破壊すれば、大きな空母も破壊できる



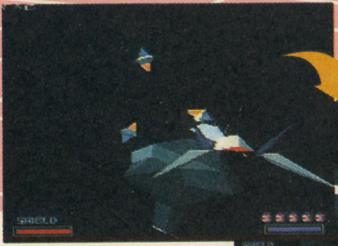
⬅この艦内には無敵になれるパワーシールドが。大きいので取り逃す心配はナイ。

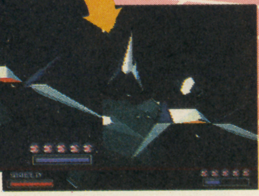


⬅そして向こうに見える四角い物体がコア。弾を思いっきりぶちこめ！

❷ 1UPはこう出す！

敵艦のそばにある、撃つと回転する3つの物体。3つ全部にブラスターを当てると、中心に1UPアイテムが出現するのだ。このあたりは敵弾の量も多く、狙うにはかなり早い段階からブラスターを撃ち込まなければならない。物体の回転にうまく照準をあわせ、うまく1UPさせれば今後の展開もラクになるだろう。がんばれ！







任天堂のイタズラ

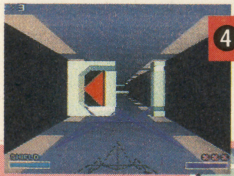
『リンクの冒険』の水の町サリアには、いくつかお墓がある。そのお墓を調べると、「ユウシャロトココニネムル」というメッセージが出るのだ。ロトはみんなも知っているように、『ドラゴンクエスト』に出てきた勇者の名前。なんでその墓がこんな所に？ ハイラルとアレフガルドのつながりについて、当時はみんな憶測をめぐらせたものだった……。

閉ざされた空間での戦いだ!



ステージ最後に待つアトミックベースに殴り込み、中心のコアを破壊する。それがこのステージのクリア条件だ。艦内に突入すると長い通路があり、上下に開閉する扉、立ちふさがる壁などをかわして進んでいこう。最後の回転する部屋では、まず壁にあるレーザー発生装置から破壊。その後中心部に現れるコアを攻撃すれば、この巨大戦艦も宇宙のチリに…。

❹船内の障害物

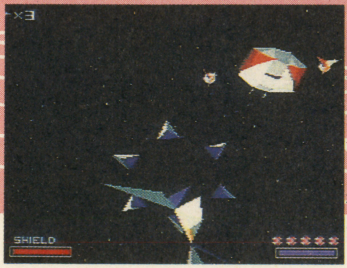


⬅このドアは矢印の方向に動くぞ。よける方向に注意。



➡上下するバーは、ブレーキをうまく使ってよけるとかんたん。ぶつからないようにしよう。

❺サプライサークル

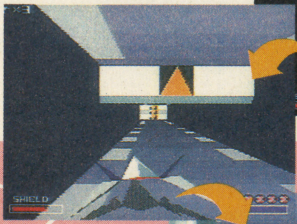


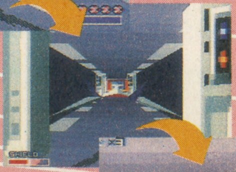
⬅ボス戦直前にあるので、ぐくっておけばやられてもここからだ。

⬇シャッターの矢印は弾を当てると上下が逆になる。



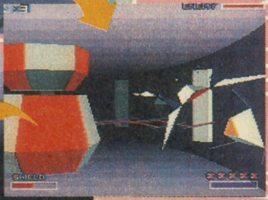
⬆さあ、いよいよ突っ込むぞ!

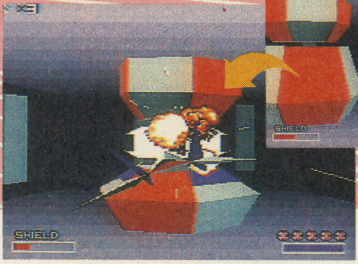




⬅壁が左右からせりだしている場所も。ローリングで抜ける方法もある。

⬇そしてむき出しになったコアを破壊! 弾を撃ってくるからよけつつ攻撃だ。

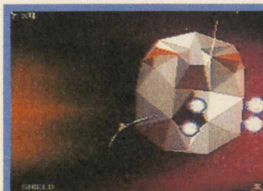




⬆まずは壁にある発生装置をたたけ。回転してこちらに迫ってくるので注意。

マリオカート開発こぼれ話

マリオファミリーの総出演が楽しい『スーパーマリオカート』だが、開発当初は普通の人間が登場するレース・ゲームだった。ところが走行中のドライバーの区別がつきにくいため、途中でマリオキャラに変更したのだとか。結果としてレース・ゲームとしてもキャラクター・ゲームとしても一流の大ヒット作品になったのだから面白いよね。

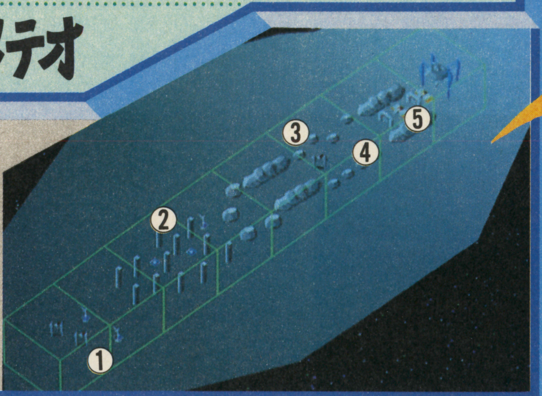


地をはう敵がやっかいだ。乱立する岩にも気をつけろ

バトルスペースメテオ

今度は障害物の多いステージでバトル！　岩かげから突然現れる敵や、ゲートの向こうに隠されているアイテムなどイジワルなシカケが多い。

●アイテム●
スマートボム
ツインブラスター
エクストラシップ



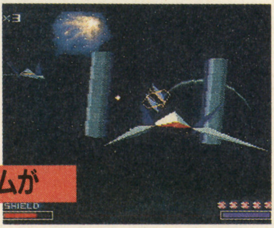
❶歩行する敵



いきなり後方から歩いてくるこの敵は、攻撃して破壊すると体をこちらに向けて倒してくる。距離をおいて攻撃しよう。

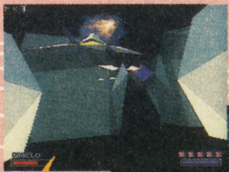
❷柱の間にアイテムが

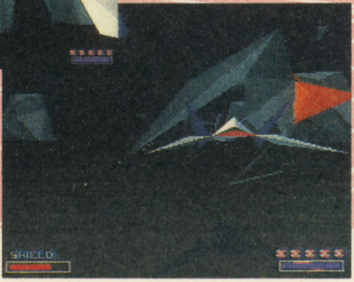
地面から突きでている柱の間に、連続してアイテムが置かれている。ブレーキをうまく使って、アイテムのある間を通るように。



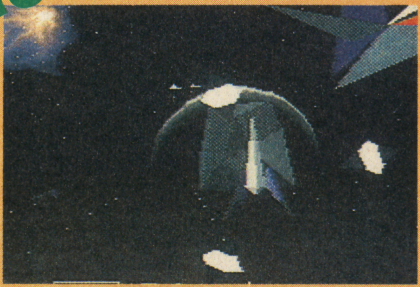
❸岩かげから敵が！

ステージ中盤になると、岩が転がっている地点に到着する。岩を避けるのは楽勝だが、岩影から敵がいきなり出てくるので気が抜けない。うまく破壊しても残骸がこちらに倒れてくるので、ちょっとやっかい。撃ちまくって残骸もろとも破壊するのがいちばんの方法だ。



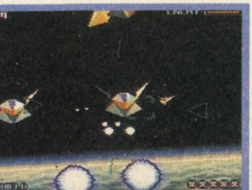


はみだしテク…



ブレーキをかけて１UP狙い！

このステージにもＩＵＰがあるが、前ステージ同様回転する物体は狙いにくい。そんなときはブレーキをかけて時間を稼ぐといい。



マリオグッズ その1

マリオは子どもの間で大人気。低年齢層向けの家庭用オモチャもたくさん発売されている。バラエティー豊かなボードゲーム『マリオの冒険旅行ゲーム』、玉をうまくゴールまで導く『恐竜ランド脱出ゲーム』などが、売れているみたい。ＦＣ、ＳＦＣに飽きたらこんなゲームで童心に帰ってみるのもいいかもね。エポック社から発売。



回転攻撃と炎がコイツの武器だ

初めは足をチョコチョコ動かして移動し、大した攻撃もしてこない。しかしいったん変形するともうたいへん、とがった足を水平にならべ、手裏剣のように体を回転させて迫ってくるのだ。ぶつかるともちろん、体を切りきざまれるような大ダメージ。そしてやっかいなことに、こいつは体が赤く変色してるときじゃないとダメージを与えられないのだ。チャンスを待って、赤くなったらスマートボムも使って一気にダメージを与えてやろう。

❹地をはうヤツ

岩の間からネズミのように、チョロチョロっと出てくるのは敵の自走砲。相手にしなくてもよさそうだが、放っておくと弾を撃ってくるので早めにかたづけよう。



❺あのゲートは？

ゲートの後ろにはサプライサークルが隠されている。扉をくぐって、うまく取れればラッキー！　でもどっちにあるの？



変形してせまる!!



⬆足を一本上げて跳ね回る。でも油断してると……。

⬆変形したっ！　こっちに来るな～！

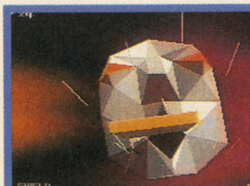
➡もとの姿に戻った。でも青いまま。

⬆と言っても来る。上下に避けろ。

⬆⬅赤くなったらチャンス！　でも敵も攻撃法が変わる！

マリオグッズ その2

あこがれのキャラクターとはいつでも一緒にいたい。そんな子ども心をとらえているのが、マリオのイラストの入ったカバンだ。大きなボストンバッグやショルダーバッグはもちろん、ポーチやセカンドバッグも発売されている。ちょっとした旅行や通学に最適で、高年齢層にもワンポイントグッズとしておすすめだ。シュールドウェーブから発売。

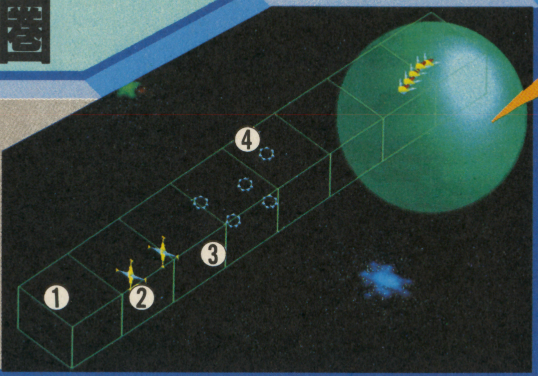


トリッキーな敵の群がる成層圏、撃ちまくって進め！

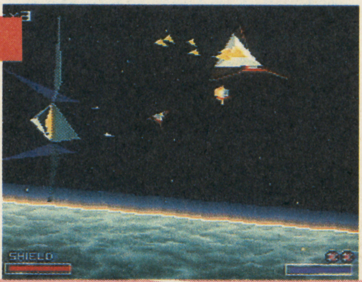
惑星ベノム大気圏

いよいよベノムに到着した！　障害物はないが敵の動き、攻撃が格段にパワーアップしているので気を抜くとやられてしまうことも！

●アイテム●
スマートボム
ツインブラスター



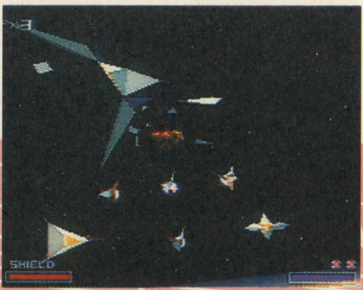
❶接近する敵



このステージの敵は動きが速く、放っておくと大胆に接近してきて弾を撃つ。コックピット視点に切り替えて1機ずつ慎重に狙いを定め、撃ち落としていくのがいいだろう。逃すと苦戦する！

❷ミサイル5発

画面の向こうからミサイルが5発！　1発は破壊したが、4発残っている。避けるにしても破壊するにしても、テクが必要だ。

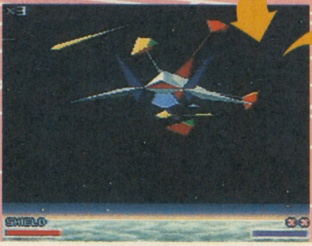


❸十字架のようなヤツ

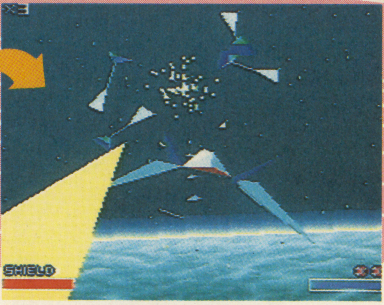
ステージ中盤で登場するこの敵は、それぞれの先端からしつこくレーザーを放ってくる。耐久力もあるので破壊するには何発も攻撃を当てなければならない。このとき他の敵の攻撃はやや弱まるので、レーザーを避けながら狙うようにしよう。スマートボムも有効だが、できることならボムはボス戦まで温存しておきたい。根気よく攻撃して破壊できれば、破片が気分よく飛び散る！　やったぜ！



⬅もうガンガン攻撃するのだ。



⬆レーザーを撃ちまくられるとやっかいだ。ひたすら攻撃！



⬅そして破壊！　レーザーがウィングをかすめて飛んでいく……。



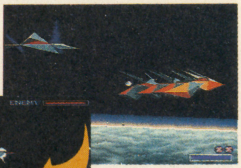
マリオグッズ その3

他にもマリオ関連の商品はたっくさん！　玩具ではぬいぐるみ、お菓子ではチョコレートやキャンデー、クッキーはもちろん「ヨッシーのクッキー」だし、学用品は鉛筆、消しゴムから机まで登場。生活用品では電動歯ブラシなんてのもあるし、衣料品にいたっては靴下、トレーナー、パジャマまである。マリオに囲まれて生活するのも楽しいかも!?



頭が弱点だが、分身すると…？

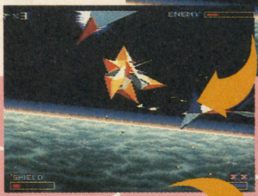
ファントロンという名のこのボスは、初めは宇宙空間でダンスしながらミサイルを放ってくる。頭が弱点なのだが、動きが速いため狙いをつけにくい。しかしモタモタしていると、3匹に分身してしまうから大変だ。こうなったら3匹のうちから本物を捜し出し、攻撃するしかない。本物は攻撃されると悲鳴を上げるので、よーく耳をすまして戦おう。ゲージを見てもわかるように体力はあまりない。そして0になると雲の下に逃げてしまうのだが……。



➡優雅に移動するファントロン。頭に狙いをつけるのはかなり難しいぞ。



⬇こっちをおちょくるように動く。フォックス様をなめるな！

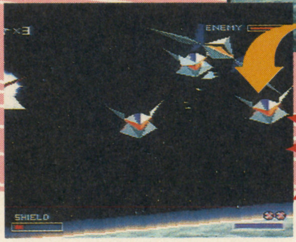


⬅おっと正面を向いた。今が攻撃のチャンス、撃ちまくれ！

⬇そろそろ力つきてきたか？しかしこの後に……。



⬇3体に分身する！　素早く本物を見つけてイヤというほど弾を撃て！



本物はドレだ！

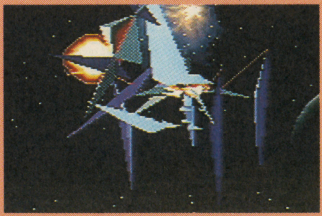
❹サプライサークル!?



おや、遠くに見えるのはサプライサークル？　どっこいあれは立派な敵。こいつをすべて倒し、ボスまでたどり着くと…。何かが!?

はみだしテク……

ローリングで弾を弾く



これは全てのビーム系の攻撃に有効な技。敵が撃ってくる弾は、レベルの低いものならローリングで弾き飛ばせるのだ。

お蔵入りソフトはあるの？

良質のソフトばかりを常に提供し続ける任天堂だけに、さぞかしお蔵入りソフトも多いと思っていたのだが、意外にも完全にボツになるゲームは少ないらしい。「使えるアイデアやシステムを取り入れて別のゲームになるパターンがほとんど」とのことだ。でも、いったい何本くらいのゲームがストックされているのか、気になるところだよね。

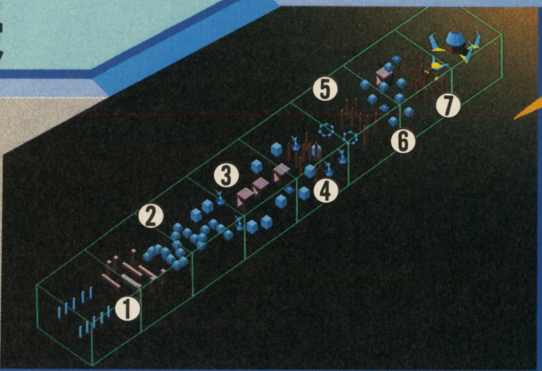


生きているかのごとく動く障害物の攻撃に耐えろ!

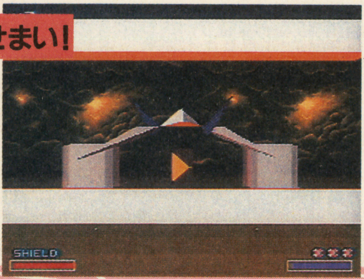
惑星ベノム地表

ベノム地表の敵は、今までとは違った趣向でフォックスたちを驚かせる。命があるかのように伸びるブロック、落下するブロックなどが敵！

●アイテム●
ツインブラスター
スマートボム



①せまい!



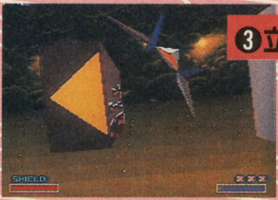
横から伸びる柱が進路をふさぐ。ぶつかるな！

②増えるブロック

フォックスを追うように増殖するブロックだ。




③立ちふさがるドア



この物体は、矢印の方向にバタンと閉じるドア。撃つと矢印の向きも変わる。常に逆にいこう。

④上下する柱

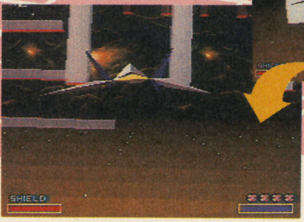



地面から出たり入ったりする柱。うまく間を抜けていこう。

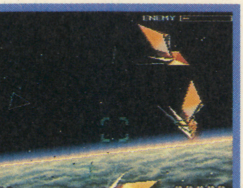
⑤伸びてくる!



まずは上空から柱が伸びてくる。速度調節してかわして進んでいくとどうなるかというと？

次は横からも伸びてきてフォックスの行く手をはばむのだ。このステージの難所のひとつだ。



FCとSFCの今後の関係

スーパーファミコン発売前にはファミコンとのコンパチブル・ハードの噂もあったが、これは今後もまったく実現しそうにない。任天堂はファミコンはファミコン、スーパーファミコンはスーパーファミコンと割り切って考えているようだ。ファミコン・ソフトの製作を打ち切る予定もまったくなく、両者は今後も共存関係が続いていきそうだ。

ファントロンの再登場だ!!



大気圏の戦いで逃げたファントロンが、再びスターフォックスに挑戦してくる。最初は前と同じ分身攻撃だが、耐久力がなくなると変形して襲いかかってくるのだ！ もちろん耐久力は上がっているし、フォックスの後方に飛んでいってしまうほど行動範囲が広くなっている。攻撃できる状態になったらスマートボムも使って容赦なくダメージを与えよう！

❻落下するブロック

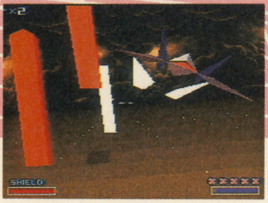


空中に浮いている白いブロック。下が通れると思って油断していると大変だ。



いきなりブロックが地響きを立てて落ちてくる。落下位置を予測して進もう。

❼飛んでくる柱



⬅この赤い柱はいきなり後方から飛んでくるぞ。

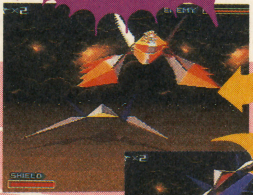
パワーアップして襲いかかるぞ



➡またコイツか？ もう倒し方は知っているもんね。楽勝だ！



⬅と思っていたけどなんだか様子がおかしい。動きにも自信がタップリ。

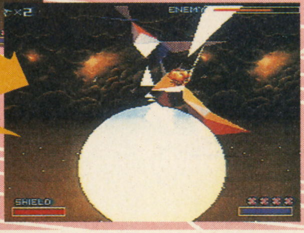


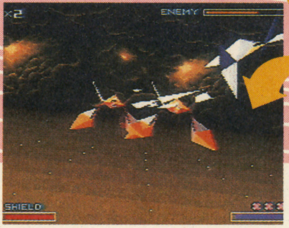
⬆なんと足がはえてきた！ 耐久ゲージも満タンになっている。



⬅これからが本番だ！ 弱点は胴体、よーく狙え！

⬇手ごわいようなら惜しみなくスマートボムを使おう。





⬅さらにこいつは分身もする。根気よく戦わないと倒せないぞ！

15

ハードのバージョンとは？

一見するとどれも同じに見えるファミコンやスーパーファミコン。しかし、内部の基盤はどれもが同じというわけではない。ファミコンには現在5つのバージョンがあり、スーパーファミコンにもすでに複数のバージョンがあるのだとか。ただし、バージョンによってゲーム・プレイに支障をきたすことは一切ないので、ユーザー側は安心していいそうだ。



最終ステージはアンドルフとの対決！ 戦いは終わるか？

惑星ベノムコア部

ついにアンドルフとの決戦だ。とてつもない攻撃をしかけるボスが待つ！

●アイテム●

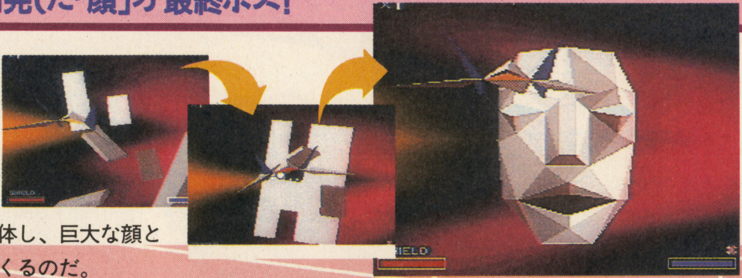
スマートボム
ツインブラスター



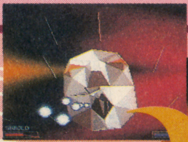
いよいよ最終決戦！

アンドルフの開発した「顔」が最終ボス！

地下に突入して通路を抜けると、そこはアンドルフの生み出した不気味な空間だった。飛来したボードが合体し、巨大な顔となって襲いかかってくるのだ。



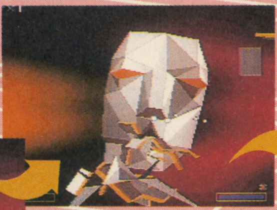
息を飲むような攻撃をかわしやっつけろ！





⬆➡おお、息を吸い始めたぞ。操作もきかなくなって、ひょっとしてこのまま飲み込まれてしまう？

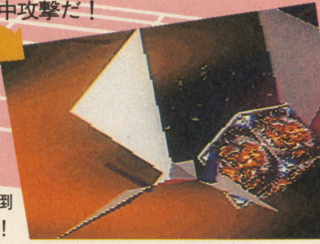
➡うわ～！ こうなると後はもう運まかせ。オレはうまくないから食べちゃいやだ！

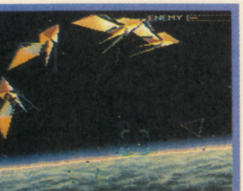


⬆吸い込まれずにすんだと思ったら、今度はボード攻撃。眼を狙って破壊すると？

➡アンドルフが登場！ ここで倒さないとまた「顔」が復活する！

コイツは息を吸い込み、ボードを吐き出して攻撃してくる。弱点である眼を集中攻撃だ！





ＳＦＣ化粧箱サイズの秘密

スーパーファミコンのソフト・パッケージがＶＨＳビデオサイズであることはすでにご承知のことと思う。任天堂がこのサイズに決めた理由は、すでに数多く出回っていたビデオ用の収納ケースを使って楽に収納ができるからだったとか。たいていの家の場合、ＴＶの近くにビデオ収納ケースがあるはずだし、ここに一緒にしまえるのは本当に便利だよね。



宇宙の戦士としての誇りをもって、高レベルのステージに挑戦！

レベル１のステージをのぞいてみて、『スターフォックス』のスゴサはわかってもらえたかな？　え？　簡単そうに見える？　そんなテクとプライドの高いプレイヤーもご安心。さらにトリッキーで敵の手ごわいレベル２、３もちらっと紹介してしまおう。どこも一筋縄ではいかないステージぞろいだ！

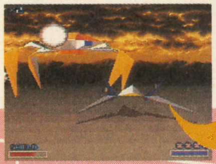
LEVEL2

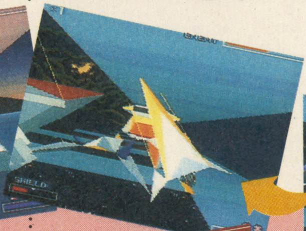
第2惑星タイタニア

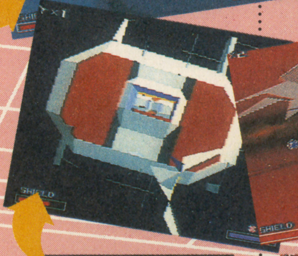
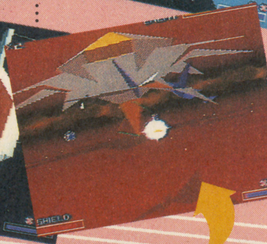
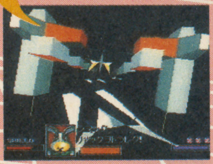
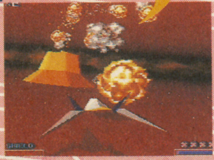
巨大なメカが地表を歩き、小さなメカが空中を飛びかう。ここでは上空、低空に渡り、敵がフォックスたちをやっつけようと待っている。ボスは飛び魚を産んで攻撃してくるぞ！

惑星ベノム

レベル１と同じベノムだが、ここはハイウェイで戦うのだ。直立する柱、横から襲いかかるエアカーをかわして進め。ボスはライダー部隊を吐き出してくるイヤなヤツだ。





LEVEL3

セクターZ

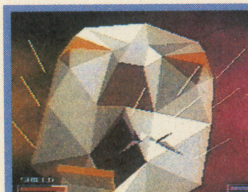
広々とした宇宙空間、と思ったら大間違い。回転する柱をよけ、その間をぬって飛んでくる敵と戦いながら進まなければならない難易度の高いステージだ。ボスは、レベル１のスペースアマダのようにコアを破壊すればＯＫだ。

第3惑星マクベス

灼熱（しゃくねつ）の惑星で息もつかせぬ大激戦！　ここは敵だけでなく、火山などの自然の脅威もフォックスたちの行く手をはばむ。受けるダメージが多めなので注意深く進むことが大切。ボスはコマのように回転しつつ弾を撃ってくる。

開発時の画面サイズの基準

29インチ程度の大画面ＴＶが常識の現在、任天堂ではどの程度の画面サイズを想定してゲームを制作しているのだろうか？　「自分の部屋の小さなＴＶで遊ぶことも多いでしょうし、通常、それほど大きな画面は想定していませんが、『スターフォックス』の場合はある程度大きな画面でプレーすることを考えて作ったようです」(任天堂・総務部)





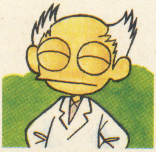
3Dゲームの将来を考える

POLIGON NOW
ポリゴン最前線

最近、やれ『スターフォックス』だ新FXチップだと、何かとポリゴンゲームの話題が多い。でもちょっと待って。ポリゴンってないったい何？　ゲームがどう変わるっての？　そう思ったアナタ、すぐここを読みなさい！

講義の前に…

そもそもポリゴンってな〜に？



ゲーム世界がよりリアルに

ポリゴンとは、いわばコンピュータが計算で表示する多角形体のことじゃ。ほんとは多角形の面のみで構成され、厚さを持たないとか、いろいろ難しいきまりがあるようだが、ゲームをプレイするワシらはそんなこと覚える必要はない。下の写真を見ても、その違いは一目瞭然じゃ。

たとえば道路の横に建っている家が、だんだん近づいてくる場合。スプライトタイプは、何種類かの大きさの違う“家”のグラフィックを、切り替えて表示するが、ポリゴンタイプはデータと計算によって表示している。つまり計算上、コンピュータの仮想空間の中に本当に家が存在しているわけだな。どっちが好きかは好みの問題だけど、リアルさでは断然ポリゴンタイプが優っているな。

例えば同じRCGでも

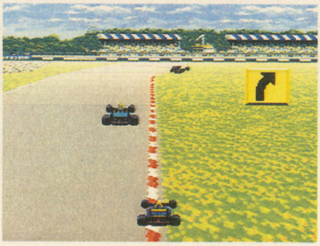


ポリゴン方式［ハードドライビング］

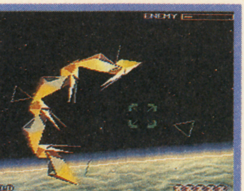


⬅リアルだけど、全部計算しているため処理がタイヘン。

スプライト方式［エキゾーストヒート］

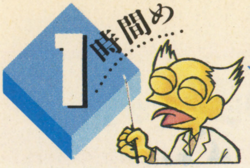


⬅静止画がキレイなんだけど、イマイチ動きがぎこちない。



NEショップかなり身近に

スーパーファミコンを始め、任天堂のハード、ソフトならまかせとけの「任天堂エンターテインメントショップ」はすでに全国で約2300店。かなり身近な存在になったようだ。またNEショップには必ず置いてあるという訳ではないものの、ディスクを書き換えるディスクライター設置店も、約3000店もある。しかし、ディスクに関しては次のハミダシで。



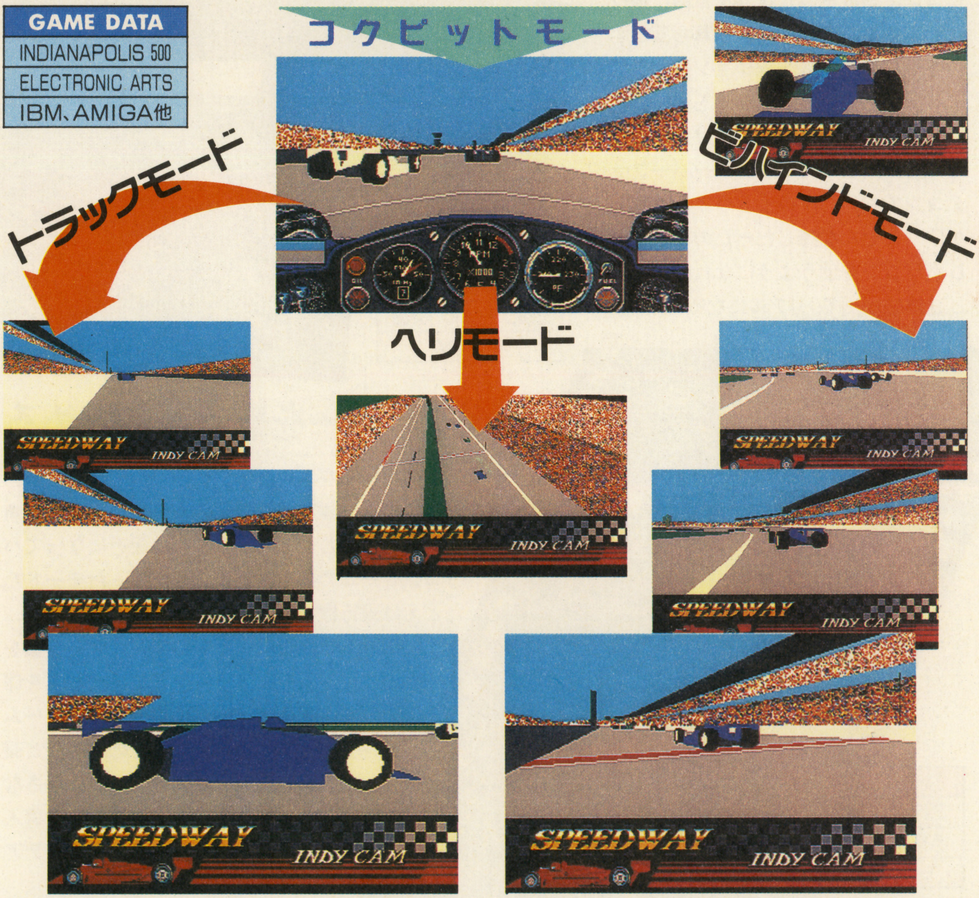
ビジュアルの細分化

凝りに凝ったカメラワーク

ゲームがポリゴンになるとどう変わるのじゃろうか。パソコンゲームなどの例から、スーパーファミコンのポリゴンゲームの今後を考えてみるぞ。

まず前にも書いた通り、ポリゴンで表示されている多角形体というのは、コンピュータの中に計算上、存在している。つまりこれは、いろいろな角度からその多角形体を、簡単に表示できるということ。具体的に説明すると、今まで運転席の視点からプレイしていたレーシングゲームが、画面切り替えにより、観客席から眺めたり、中継ヘリから見おろしたりできるようになる。ゲームのビジュアルがいろいろ工夫できるわけじゃ。

GAME DATA
INDIANAPOLIS 500
ELECTRONIC ARTS
IBM、AMIGA他



ディスクよ安らかに

ディスクシステムの最期がついに本決まりになったようだ。まだ未確認ながら、2月でディスクライター書き換えを停止する旨の通達が、全国の小売店に送られたらしい。いろいろな名作を生み出したディスクがとうとう終わってしまうのは残念だね。ただし、一部の店ではまだ続ける店もあるかもしれないので、確認が必要だ。





ゲーム以外の楽しみ

自由なゲームフィールド

ポリゴンタイプのゲームには、ゲームフィールド内を自由に動き回れるものが多いのじゃ。たとえば、パソコンのフライトシミュレータには、フリーフライトモードというのがあって、ポリゴンで構成された世界を自由に飛び回れる。そこでは、敵機を撃ち落とす必要もなければ、ミッションをクリアする必要もない。橋くぐりをしたり、ビルとビルの間をくぐり抜けたり、なんでも自由じゃ。これはスーパーファミコンでも、『パイロットウイングス』がワリとそんな感じだったのう。しかしポリゴンを使うようになれば、もっと立体感が出て、リアルになるわけだ。



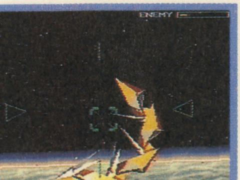
GAME DATA
F/A-18 INTERCEPTOR
ELECTRONIC ARTS
AMIGA



GAME DATA
STUNT ISLAND
ディズニー・ソフトウェア
IBM

自分のプレーを編集して眺める

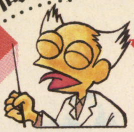
ゲーム中のプレイをコンピュータが記録しておけば、後で好きなように編集し、映画のようにいろいろな角度から眺めることができる。これは最近になってパソコンゲームで採用されるようになったモードで、たとえば飛行機を使ってアクロバット飛行をし、そのデータを編集。いろいろな視点から自機を眺め、ベストなカメラアングルでデータを保存しておけるものじゃ。編集機能にはズームインやズームアウト、カメラの固定など凝った演出も可能で、いわば1本の小さな映画を作る感覚じゃな。ポリゴンの導入によって、また新しいゲームアイデアも沸いてくるってことじゃ。



カラー版GBは出るのか？

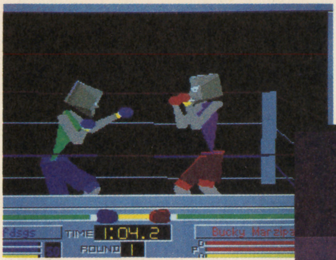
ゲームボーイ登場当初からささやかれ続けているカラー版ゲームボーイの噂。しかし、これは実際に噂のレベルでしかなかったようだ。任天堂・総務部に問い合わせたところ、「カラー液晶のコスト、バッテリーの寿命などの問題から現状では満足なものが作れないし、そういうプロジェクトが動いている事実もない」とのこと。当分はモノクロで我慢だ。

3時間め リアルさの追究



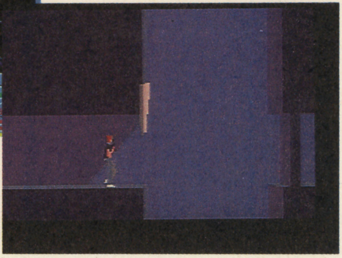
躍動感ある動き！

ポリゴンで構成されたキャラは、車や飛行機といった無機物ばかりとは限らんぞ。人や動物といった生き物も、気持ち悪いほどリアルで存在感のある動きを見せるのじゃ。静止画を見ると大ざっぱでカクカクした感じじゃが、実際にゲームで動きを見ると、そりゃもうすごいぞな！



⬅いろいろなタイプのボクサーが、なめらかに動く。

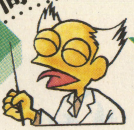
GAME DATA
4Dボクシング
EAビクター
IBM、PC-98他



➡動きの細かさは涙モノ。呼吸音が聞こえてきそう。

GAME DATA
アウターワールド
EAビクター
スーパーファミコン

4時間め ゲームセンターのポリゴン



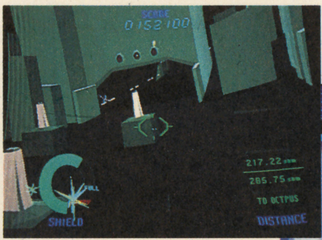
迫力のゲーセンパワー

古いものでは『ハードドライビング』や『ウイニングラン』など、ゲームセンターにもポリゴンゲームはある。でもアーケードのポリゴンは専用機だけあってさすがにすごいのう！　特に最近のマシンは高速演算、高速表示用のＣＰＵをいくつも積んでいるため、キレイで細かいグラフィックが高速で動く。ニュース番組やＦＩ中継のオープニングで見られるようなダイナミックなＣＧが、もうグイングイン動いてしまうのじゃ。

でも、家庭用機のポリゴンもだいぶ進化している。現にスーパーファミコンの『スターフォックス』など十分アーケードに匹敵するデキじゃ。さらに新ＦＸチップが登場すれば、もっとすごい作品も出てくるだろう。今後がますます楽しみじゃな。



⬆昨年のＡＭショーで参考出展された、ナムコの最新のポリゴンシステムによるレースゲーム。



⬆ゲームセンターで大人気だった『スターブレード』。迫力がウリだ。

⬇そしてこれが『ソルバルウ』。あの名作『ゼビウス』のマシンの名前だ。



LD−ROMに任天堂は？

日米で同時発表されたパイオニアの新ハード「レーザーアクティブ」。レーザーディスクをソフトにした注目のハードで、パックタイプになった子機を差し替えて、MD用にもPCエンジン用にも変身する。でも任天堂ハード用の子機の発表はなし。任天堂に問い合わせると「ウチには話はきてないみたいですけど」とのこと。将来的にはどうなのかな。



写真提供／(株)ナムコ



NINTENDO NEW SOFT REPORT……2

ちょっと素敵な『M2』の楽しさの秘訣のキーワード

MOTHER 2

いよいよ待望の『MOTHER2』が5月に登場。そこで、前作のおさらいもかねて、いったいどこがどう変わるのか、今までの『M2』情報を総まとめしてみたぞ！

●5月発売予定、¥8,900(予)、RPG、8M

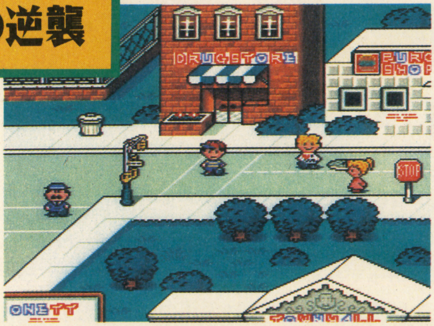
MOTHER'S KEYWORD 1 ギーグの逆襲

サブタイトル“ギーグの逆襲”この意味するものはなにか!?

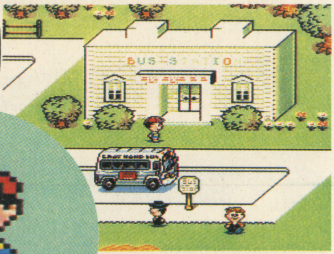
ついにギーグが帰ってくる。前作をプレイした人は、あのエンディングを覚えているだろうか。最大、最強、最後の敵、ギーグ。こいつがノシまでつけて帰ってくるらしい。

そこで最初に気になるのが、前作とのストーリー的なつながり。たとえば主人公は、前作と同一人物なのだろうか。また、前作の仲間たちは登場するのか。いや、そもそもギーグの逆襲する相手というのは、いったい誰なんだろう。

現在わかっている情報は、すくなくとも仲間たちは全部新メンバーに変わること。そして主人公は、プレイヤーによって前作と同一人物にもなるし、別人にもなること。どうやらギーグの逆襲の相手とは、ゲームの中の少年であると共に、“プレイヤー自身”でもあるらしい。



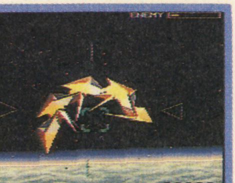
⬅スーパーファミコンになって、あのイラストチックな背景がパワーアップ！



➡街や土地など、舞台は一新された。ナナメ上からみた独特の視点は健在。



⬅彼が主人公。糸井氏によれば、プレイヤーが前作と同じ名前をつければ同一人物だし、別の名前なら別人とのこと。



『マリオカート』『ゼルダ』を抜く

ミリオンセラー続出の任天堂ＳＦＣラインアップ。昨年末の集計では『スーパーマリオワールド』が280万本という数字を叩き出しダントツでトップ。続いて『スーパーマリオカート』の195万本、『ゼルダの伝説』の120万本となっている。注目したいのは『スーパーマリオカート』の勢い。なんと発売から４ヵ月で『ゼルダ』を抜いてしまった。

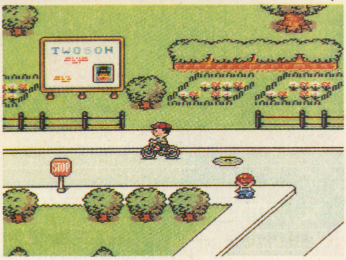
MOTHER'S KEYWORD 2 会話



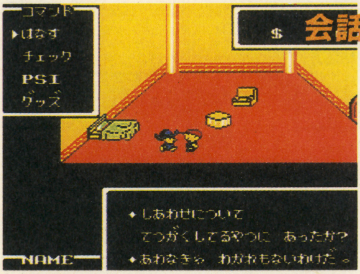
➡個性的な連中の個性的なセリフ。『MOTHER』の小さいけど大きな楽しみ。

MOTHERのおもしろさは会話ひとつひとつの楽しさ

マジカントのダンジョンにいた、寂しい男。主人公のために身を犠牲にして戦った、バードマン。『MOTHER』のおもしろさは、そんなキャラたちとの会話にあった。もちろん今回も、それは健在。「キエーイ！ なんだぼくちゃん、ブルブルふるえてるね」「こんな見晴らしのいい場所で、トランペットの練習ができるなんて、俺は幸せものだ。町中に響け、俺の美しいメロディー！」ね、なんかいいでしょ。なんか。



➡今回はどんなセリフで笑わせてくれるのかなぁ。セリフはひとつひとつ、すべて糸井氏が考えたもの。期待できます。

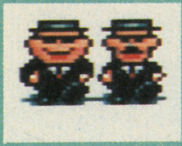


会話が楽しい！

⬅前作でも、いろいろな名セリフがありました。覚えてる？

キャラクター ワキ役名鑑 トンズラブラザーズ

田舎町ツーソンの、こじんまりしたカオス劇場。ここで歌と踊りを楽しませてくれるのが、トンズラブラザーズという5人組。中でもふとっちょゴージャス、のっぽのラッキーは、歌と踊りで魅せてくれます！

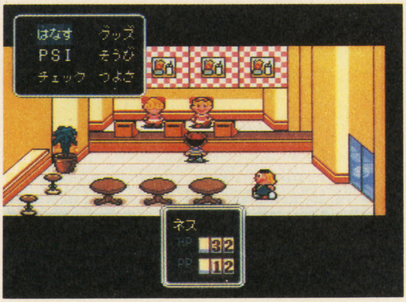


⬅いつかは大都会の劇場で、と考えてる彼らは、前向きな性格です。

MOTHER'S KEYWORD 3 シズル感

ちょっと聞きなれない言葉、シズル感

広告業界ではステーキの焼ける映像に「ジュージュー」という音をかぶせたり、生ビールのジョッキに水滴をつけたりすることを、シズル感と言う。今回、『MOTHER2』で目指したものは、このシズル感あるRPGにすること、と糸井氏は話している。その最たる例が、ドラム方式のHP表示だ。



⬅敵に殴られると、アナログ感覚でHPが減っていくドラム表示方式。回復するときもグイグイメーターが回って、なかなか気持ちがいい。こういった仕掛けが随所に盛り込まれているらしい。

23

純正ケーブルが品薄だが…

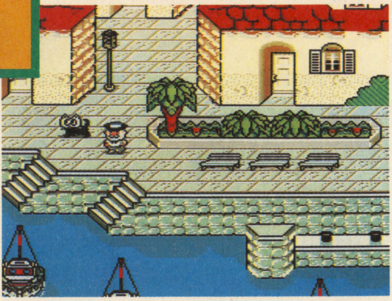
スーパーファミコン本体を購入しても、ACアダプタや接続ケーブルが同時に買えないことが多い。これは慢性的に品不足だからだけど、任天堂エンターテインメントショップ（NEショップ）なら、ほぼどこでも手に入るようだ。ちなみに最近は品薄に乗じて台湾製の海賊版ACアダプタが出回っているらしい。見た目もそっくりなので注意しよう。



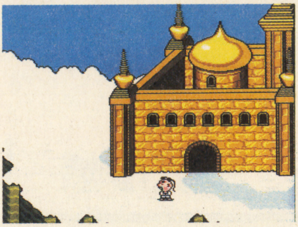
MOTHER'S KEYWORD 4 世界

より広大になったワールドマップ

前作、『ＭＯＴＨＥＲ』ではマザーズデイという町から物語が始まり、不良の町バレンタイン、ホーリーローリーマウンテンと、アメリカの田舎町が舞台だった。今回もゲーム序盤は、オネットやツーソンといったアメリカ田舎町風の舞台で展開していく。しかし中盤からは港町やオリエンタル調の町など、さらにスケールアップ。また、長距離バスの存在も忘れてはならない。糸井氏は、こういった乗り物を移動手段のひとつとしてではなく、何度も乗りたくなる物、として作ったとのこと。



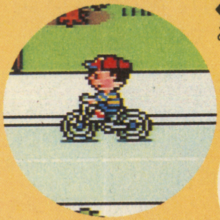
⬆港町トト。ヨーロッパ映画で見たような建物が並ぶ、小さな町だ。やっぱり船には乗れるのかな。



⬆神秘の国、ランマ。黄金に輝く球根形ドームが、それらしいです。

何度も乗りたくなる、乗り物たち

まず少年といえば、自転車。サイクリングは気持ちよさそう。そして長距離バスのグレイハンド。今回はそんなに遠くまでいくの⁉



⬅仲間が増えたら２人乗りとかするのかな。

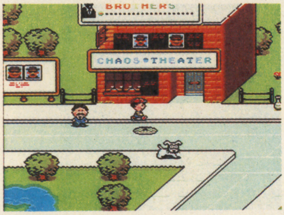


➡グレイハンドという長距離バスもある。

MOTHER'S KEYWORD 5 歌

前作で最も重要だったキーワード“歌„はたして、今回も歌は登場するのか？

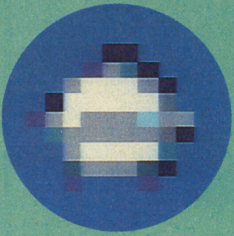
前作でギーグと相対する唯一の手段だった歌。当然、あのギーグが帰ってくるとなると、歌の存在も気になります。残念ながら、歌についての情報は明かされてないけど？



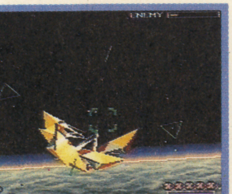
⬆それとも、今回歌はナシだったりして。ラララ〜ララ〜。歌うな、と。

乗り物 なんと、空飛ぶ乗り物も登場！

全貌は明らかにされてないが、今回は空飛ぶなにかに乗れるらしい。ギーグって宇宙人でしょ？　じゃやっぱりアレか⁉



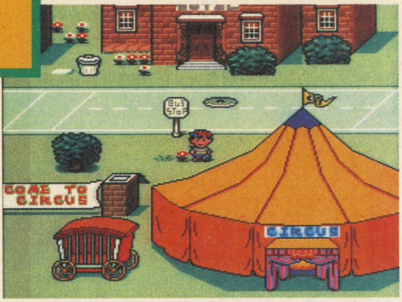
➡スーパーファミコンのモザイク機能がこんなところで役にたつとは。トホホ。



シムシティーのアレンジ

ＳＦＣで人気のあった『シムシティー』だが、移植するに当たってリアルタイムＳＬＧというイメージをどう変えるかが問題だった。任天堂はカジノなどのプレゼント、Ｄｒ．ライトのアドバイスなどをプラスし、見事に一般化することに成功。「面白いものはどんどん遊んでもらおう」という情熱が、こんな素晴らしいアレンジセンスを生み出したのだ。

MOTHER'S KEYWORD 6 映画的

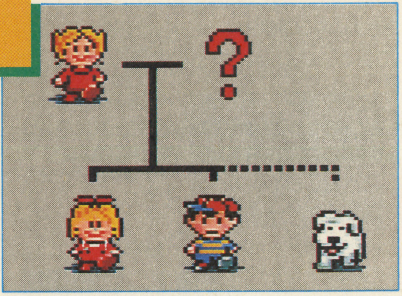


映画的な場面がそこかしこに

前作『ＭＯＴＨＥＲ』では、ゲームのいたるところで映画的な演出が施されていた。線路に沿って隣町まで歩くシーンは『スタンド・バイ・ミー』、オバケ屋敷の探索は『ローズマリーの赤ちゃん』。そしてマジカントの幻想的な世界観は『惑星ソラリス』にも共通している。となれば、今回もそんな映画的なワンシーンが見られるはず！

↑何かの映画のパロディが入るかも。現に『ブルースブラザース』っぽい２人組もいるしね。

MOTHER'S KEYWORD 7 人間関係



↑今回もいわゆる母子家庭？　お父さんはいずこに。女でも作って逃げたのかな。あ、イカーン！

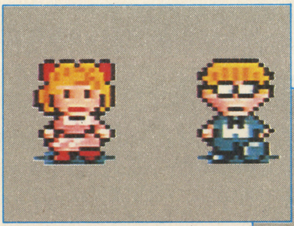
主人公の親兄弟、友人関係は!?

左の図を見てほしい。これが今回の主人公の家族構成だ。どうやら今回も、パパはどこか遠いところに行ってしまったらしい。でも前作と同じように、パパに電話すると経験値を教えてくれたり、セーブしたりできる。また妹も、前作同様、荷物を預かってくれるとのこと。しかも今回は、わざわざ家に戻らなくても、妹と荷物のやり取りが可能になっている。そして重要な冒険仲間は？　今回わかっている仲間は、ＥＳＰ少女ポーラと、科学少年ジェフのふたり。ということは、やっぱり３人めは不良少年なのだろうか!?

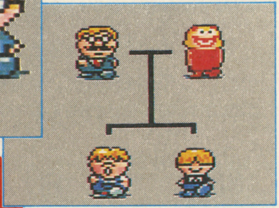


↑ここが主人公の少年のお家。土地は、隣のミンチ家から借りてるんだってさ。借家なのかな。

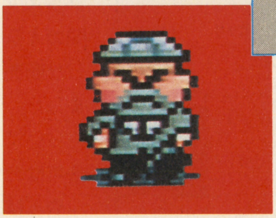
今回、こんなキャラが活躍する！



←これがポーラとジェフだ。今回も、各キャラの名前はプレイヤーが自由に設定できる。



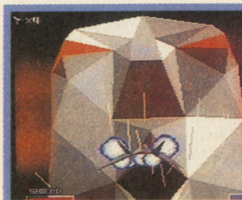
↑お隣のミンチ家の家族構成。おデブなポーキーは、ピザのケチャップを口に付けてそう。



←出た！　埋蔵金掘りに精を出す、きっぷのいいおっさん。ジョージ・モッチー。熟年です。

任天堂の新作最新の噂

『マザー２』以降のラインナップがまだまだ謎の任天堂の新作。未確認情報だが、『メトロイド』が発売されるようだ。これはＧＢと同じく横スクロールＡＣＴ。「メトロイド、オモロイド」というキャッチがまた復活するかも。噂では、もうほとんど完成して、発売のタイミングを見計らっているらしい。早く見てみたいよね。

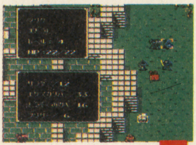


任天堂に質問!!

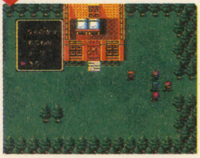
『ファイアーエムブレム』の新作はでるのですか

「年内にもちろんＳＦＣでの発売が決まっています。そうですね、システム的には『外伝』ではなく、最初の『ファイアーエムブレム』の続編といえるでしょうか。登場人物もマルス王子（１作めの主人公）なんかと関係してくると思いますよ」（任天堂総務）。

今年一番の期待作となりそうだ。



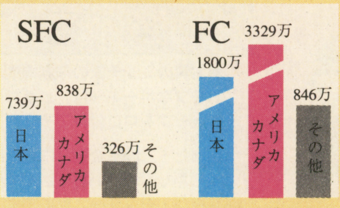
⬅これが最初の『ファイアーエムブレム』。Ｓ・ＲＰＧというジャンルを確立させた作品だ。



➡発売された時に、なぜ『２』じゃなくて『外伝』なんだ、と話題になったが、その謎が解けた。

FC、SFCの日、米・加その他の国での販売台数は？

下表のように米の売上がダントツ。それにしても日、米でＦＣの台数が千万のケタというのはオドロキだ。



任天堂オブアメリカ

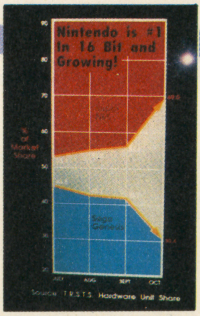
NOA荒川社長「今年はFXチップ

CD-ROM、FXチップと何かと話題の絶えない任天堂。そこで電撃編集部は、任天堂USAの荒川社長に、スーパーファミコンの今、そしてこれからをズバッと直球インタビューしたッ！

アメリカでは、今スーパーファミコンが飛ぶように売れているらしい。いったいどれだけ売れたのか。まずそこからたずねてみた。

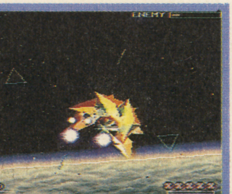
日本の何倍もの国土と人口を持つアメリカ。ここで売れるということは、やっぱりただ事ではない。販売台数など、具体的な数値はどうなっているのだろうか。

「本体価格99ドルの廉価版を出すまでは、売り上げ的にもうひとつだったんです。当初予定だった600万台に達しないんじゃないかと思いましたから。でも去年の７月に『ストリートファイターII』、９月に『マリオカート』を発売してからどんどん売り上げが伸びてきまして。いつもだったらクリスマスに年間の４割くらいしか商売できなかったんですが、去年は５割くらいいきました。12月の中旬くらいにはお店に品切れ状態が続くぐらいでして……。それぐらい加速的に売れたんです。去年はだいたい630万台は売ったと思います」



⬅これがＣＥＳ会場で撮影した、任天堂発表のスーパーＮＥＳとジェネシスのシェアの推移。このグラフを見ると、任天堂の強気の姿勢も納得できるよね。ＦＸチップのソフトが発売された時、このグラフはどう変化するのだろうか。

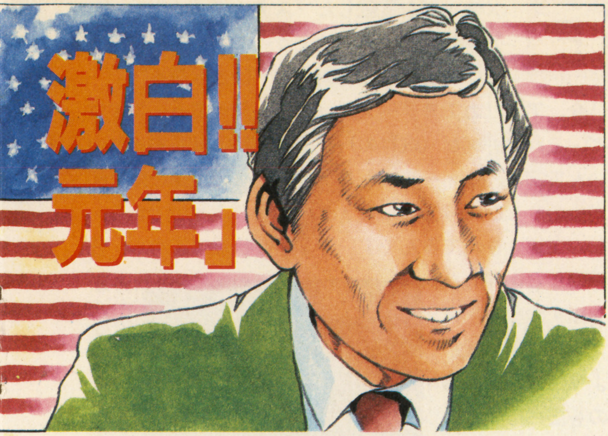
やっぱり売れるハードは良質のソフトあっての話らし



ＦＣはロボットを動かす物

かつて任天堂が海外でＦＣを売りだそうとしたとき、アメリカでは、全盛を誇っていたアミガがしかし低迷期に入っていた。アメリカではゲームはウケないのか。だが任天堂はこれに戦略で対抗。ＦＣを、ロボットを動かすハードとして売り込んだのだ。今はもう見かけないあのロボットくん、アメリカではＦＣ普及の立役者だったんだね。

イラスト／かんなたかし



●荒川社長プロフィール

NES、SNESをアメリカで販売する、Nintendo of Americaの社長。

『ストII』『マリオカート』年内アメリカで売れた数は?

日本での総販売個数が200万をこえた『ストII』『マリオカート』だが、米でもスゴい。『ストII』は150万本、『カート』も120万と大人気だ。

い。また、値段の安い廉価版を発売したタイミングも、ちょうどよかったようだ。

「やっぱりソフトが一番高利益をあげるんですよ。また廉価版は、お客さんにもう手が届くなっていう印象を与えたんでしょう。でもお客さんが店に来て、買うのは高い方なんですけど(笑)。『マリオカート』が入って、コントローラも2コついてってことで、4対1くらいの割合で149ドルの方を買っていくんですよ。」

スーパーNESが発売され、アメリカのゲーム機のシェアはどうなったのだろう。任天堂の自信のほどを語ってもらった。

「そうですねぇ。比率ではウチが80、セガさんが20くらいになったんじゃないですか。NECさんはもう撤退のような感じですね……。一時期、セガさんも30から40はいってたんですけど、ここへきて取り戻しました。今年は800万台売りますよ。」



⬆メガドライブのアメリカ版、ジェネシスの反撃はいつ?

新作情報

FC 星のカービィ

GBで好評の横スクロールACTの続編。かわいいキャラと替え歌で大人気だった。3月19日発売予定。価格未定。

任天堂に質問!!

香港や台湾の違法コピー機何か対策を考えているの?

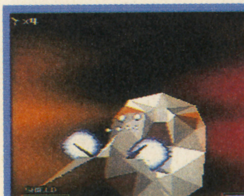
「もちろんです。現地で取り締まれるように、専門の会社を台湾に設置しています」(任天堂総務)。ACアダプターのまがいものもあるとのこと。注意しよう。

『スーパーマリオワールド』の新作の予定は?

「具体的には何も。でも新ハード発売時はいつもマリオですし…」(任天堂総務)。という意味深なコメントだけ。しかしCD-ROMを使って、3Dで動くマリオを見た、という噂もあるぞ。

マリオが映画で大暴れ

マリオの映画の話は前からあったけど、いよいよアメリカ公開が5月に迫ったみたい。マリオを演じる主人公はボブ・ホスキンス。『コットン・クラブ』『ロジャー・ラビット』にも出演してるから、知ってる人も多いかな。この映画、制作費は4000万ドル! すごい映像でマリオの大暴れシーンが見られそうなのだ。日本公開はまだ未定なのが残念だけど。



CESに登場した高性能マシン“3DO”

松下電器、E.A.（エレクトロニックアーツ）そしてタイムワーナーの合弁会社が開発した、高性能CD-ROMハード。長時間の動画再生も可能で、映画みたいなゲームも制作できるというフレコミ。



⬅将来的には、通信機能内蔵型も計画されている。

任天堂に質問!!

ソニー、フィリップスと任天堂の関係は？

なかなか真相の見えてこない契約問題だけど、荒川社長が説明してくれたぞ。「CD-ROMの基本特許はフィリップスが持っているので、こちらとはライセンス契約して作らないとCD-ROMはできないわけです。ソニーとのほうは、任天堂がSFCにアタッチメントとしてCDプレイヤーを出しますけど、それの一体型ですね。これを発売するっていうことで契約してます。だから当然ソフトの互換性もあり。ただ、やるかやらないかはお互い自由に決定できますけど。任天堂も良いのができなかったら“や～めた”と言う可能性もありますし、ソニーのほうも“あまり利益ないな”と思ったらやらない可能性もありますね」

FXチップを登載した『スターフォックス』の、アメリカでの評判は上々。これからのFXチップ戦略、そして新ハードはどうなる!?

「今、アメリカでスターフォックスを見せてるんですけど、これの評判が（既存の）CD-ROMよりもずっといいんですよ。ウォールストリートジャーナル誌には、60ドルのSNES（スーパー）が700ドルの３ＤＯと同じことができる、なんて紹介されてるんです。そういう状況ですから、任天堂がCD-ROMを出すのなら『スターフォックス』より、遥（はる）かに上等のを出さないと、売れないんですよね」

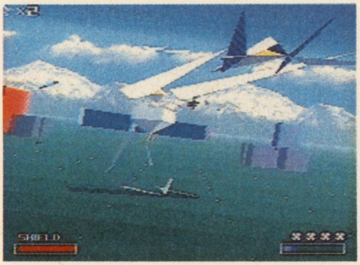


⬅『スターフォックス』はアメリカ人にかなりウケた。

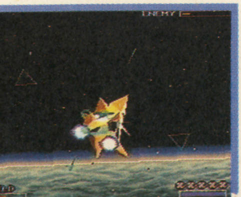
どうやら『スターフォックス』はアメリカの国民性にピッタリとマッチしたらしい。それでは、ズバリ今後のＦＸチップはどうなるのだろうか。荒川社長は語る。

「現在、ＦＸチップの改良版を作ってまして、それがほぼ完成してるんです。だから、正式にはこのＦＸチップのゲームは『スターフォックス』だけでして、後のゲームにはこの改良された新ＦＸチップを登載させる予定です。今年はこの新ＦＸチップを載せたゲームを後３本ほど出しますよ。この、新ＦＸチップはすごいですよぉ。計算能力がさらに速くなってますから。今、アメリカでＦＸチップを登載したゲームを、１本200万本。４本で800万本は売れ、と檄（げき）を飛ばしているところです」

この新ＦＸチップがサードパーティに渡り始めるのは４月から。でも正式に量産されるのが夏頃（ごろ）からというから、サードパーティから新ＦＸチップを使ったゲームが登場するのは、もう少し時間がかかりそうだ。



⬆このゲームよりも高速で、なめらかな動きが可能になる新ＦＸチップとはいったい!?



光線銃は年内発売!?

ＮＥＳでは、光線銃と専用ソフトも発売されている。銃というよりはバズーカといった方がいいデカサなんだけど、実はこれが大人気。ダイナミックなゲームが好きなアメリカ人だから、評判がいいのもうなずける。日本での発売は……と任天堂にたずねたところ、「ひょっとすると年内に発売するかも」というお返事。期待していいかな!?

話題の新ハード、３ＤＯを荒川社長はどう見ているのか。そして任天堂ＵＳＡの今後の動向、力を入れる部分とは？

３ＤＯの話題が少し出たが、荒川社長はこの新ハードについて、こう語ってくれた。

「グラフィックがとてもキレイですね。でもああいう、何でもできるっていう機械はどうでしょうか。僕らは、この何でもできる中から、子供たちが一番欲しがっている、ゲームに必要なエキスだけ取って、後は捨てちゃうんです。それがスーパーファミコンであり、それで値段を安くしている。ハードウェア的な考え、まずコンピュータ（ハード）を買って、それからどのソフトを買おうかな、ではなく、まずソフトウェアから考えているわけです」



そして最も気になる質問、任天堂が今後力を入れる分野はなにか尋ねてみた。

「今年の任天堂の一番大きなテーマはＦＸチップです。16ビットに関しては、これにウチの全勢力をつぎ込みますよ。また、ゲームボーイの方では今、『マリオランド２』が爆発的に売れてます。それに『ゼルダの伝説』が控えてますね。ゲームボーイはアメリカでもコンスタントに売れ続けてまして、来年も400万台から450万台売れるでしょう。８ビットのＮＥＳはですね、同じ容量だとどうしても16ビットに負けてしまう。だから値段が安く押さえられる低容量で、それでいて遜色（そんしょく）のないようなソフト、パズルゲームなど出していこうと思います。」

最後に、新ＦＸチップを登載した新作ゲームの内容を聞いてみたが、こんな答えが帰ってきた。

「いやー、僕、本当にわからないんですよ。任天堂はね、開発の内容っていうのはなかなか外に出さないんです。だから僕でも知らない。わからんもんが途中で見たりすると、こうやれ、ああやれ言ってジャマするから良くないらしいんですね（笑）」

新作情報

SFC スパークリングショット

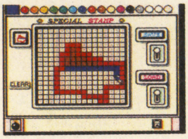
未来感覚ゴルフゲームと、以前から発表されていたソフト。発売が遅れているのは、もしかしてＦＸチップ仕様のポリゴンゲームに開発変更されてるから？

任天堂に質問!!

マウス対応ソフト第2弾はいつ発売されますか？

業界内でも評価の高い『マリオペイント』で、マウスの操作感の良さは実証済み。さて、次のマウス対応は？

「夏までには出しますよ。内容はまだ内緒ですけど」（任天堂総務）



⬆マウスを使った新しいフィーリングに期待。

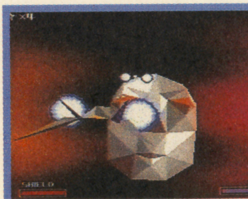
サードパーティのCD-ROM参入予定は？

「サードパーティには、まだ開発機材は渡っていません。ただスペックを推測してね、始めているところはありますよ」（ＮＯＡ・荒川社長）

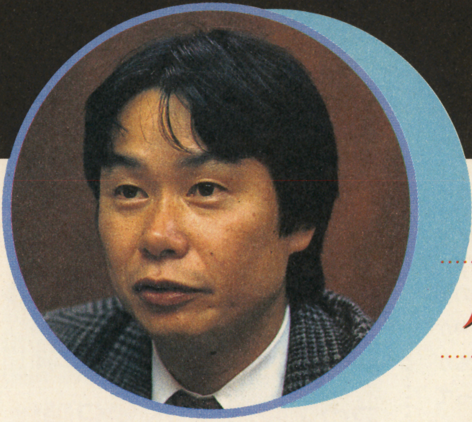
やはりあくまでも噂にすぎないが、すでに企画、開発準備が進んでいるメーカーもあるようだ。これならＣＤ-ROM本体が発売されれば、結構早い時期にソフトも充実しそう。思わぬ大作が発売されるかも。

噂も事実も超ビッグだ！

昨年、Nintendo of Americaがアメリカのプロ野球チーム、シアトル・マリナーズの株の半数近くを購入し事実上のオーナーになった話は有名。また、あくまでも噂だったが一昨年には任天堂がスポンサーとなり鈴木亜久利とともにＦ１参戦か？というような話も報道された。世界的なビッグ・カンパニーだけあってやることなすことスケールが違う。



荒川社長の話にある「スーパーFX改良版チップ」をさらに追求



任天堂ゲームディレクター 宮本茂さん直撃!!

スーパーFX改良チップのバージョンアップポイントは?

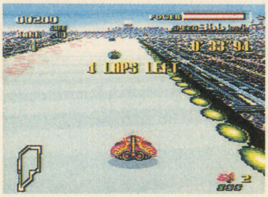
「SFCツールとして別のハードとして出してもおかしくなかったほど」

ＮＯＡの荒川社長インタビューの中の、「実は、スーパーＦＸの改良チップができまして」という気になるコメント。では１作目のスーパーＦＸと比べてどのくらいスケールアップしているのか、任天堂ゲームディレクター・宮本茂さんに直撃取材！ いったいそのスゴサとは？

荒川社長の話では、改良版はとにかく速いというのですけど…。



⬆このゲームがスゴくなる!?



⬆こんなスピード感も違う味に。

「計算専用に使うと１作目よりも速いし、また、使える制限をなくしたりしています。これでかなり開発する上で使いやすくなりますね」

この改良で開発環境も一段とよくなり、より多様なゲームが期待できるらしい。では、それを使った開発中の３本のソフトとは？





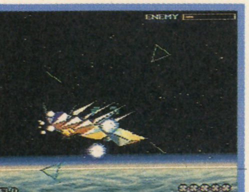
⬆⬇ＦＸチップが進化すれば、将来こんなことが可能になるかも（写真提供／電通プロックス）。

「具体的には言えませんが(笑)、道具に近いものを作ってみたい。『マリオペイント』みたいに道具であって、遊べるものがいいですね」

そんな新しいジャンルを可能にする夢のチップ。宮本さん自身もかなり期待しているようだ。

「ＳＦＣの上に載りながらＳＦＣらしからぬすごい性能。ＳＦＣツールとして別のハードとして出してもおかしくなかったほどです。それはＣＤ-ＲＯＭにおいても生かされるでしょうし、ロムカセット上でもＳＦＣの違う方向への展開ができるでしょう」

ＦＸチップの性能をフルに活かしたソフトを早くプレイしてみたいよね。



ＣＤ－ＲＯＭ第１弾は何？

どうやら今年中には発売されそうなＣＤ－ＲＯＭアダプタ。こうなると気になるのはその第１弾ソフトだ。これまで任天堂が新ハードと同時発売したソフト・ラインアップから考えると、断然『マリオ』説が有力だが、ＣＤでアクションというのはちょっとアピール度が足りないかもしれない。ディスクシステムのときのように『ゼルダ』かもしれないぞ。



PART 2

ALL ABOUT NINTENDO

ALL オール
ABOUT アバウト
NINTENDO ニンテンドー

- SFCを裸にする
- "任天堂節"って何だ!?

- SFCソフトハウス開発者の声から、
  No.1ハード・SFC&CD-ROMを完全追求
- 任天堂GAMEのオモシロサ、その謎に迫る



ALL ABOUT NINTENDO PART 1

SFCを裸にする

① 今夏登場!? CD-

ライバルをブッちぎる驚異の高性能!

噂のCD-ROMシステム発売もいよいよ秒読みか。まだ発売日や価格などの発表はないけど、すでにソフトメーカーに対するシステム仕様の説明会が実施され、いよいよ発売に向けて具体的に動き始めたのだ。

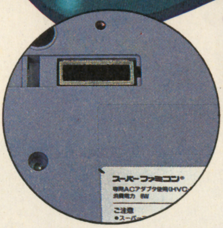
「ハードは完成して、あとはソフトの完成待ち。今年の夏の初心会（問屋さん主催の任天堂とソフトメーカーの新作発表会）で発表され、年内に発売されると聞いています。」（事情筋）。

さて、気になるのはそのスペックと仕様。現時点での情報をもとに、その高性能ぶりをまとめて紹介しよう。



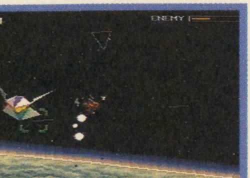
CDキャディー方式

ＣＤ-ＲＯＭは、ＣＤキャディーと呼ばれるケースに入れてセットする方式になるようだ。このケースに入れるとちょうど3.5インチディスクのような形になって、中のＣＤに傷がつきにくくなるというわけ。ソフトがこのケース付きで発売されるようだ。



⁉本体裏面の端子は使わない？

ＳＦＣ本体の裏面にある端子は今回は使わないらしい。当初の想定よりもＣＤ-ＲＯＭアダプタが高性能になり、この端子では役不足になったということなのかな？



用語解説① ＣＤ－ＲＯＭ

オーディオのＣＤと同じ媒体を使った読みだし専用の大容量記憶装置。普通のフロッピーディスクが磁気によって情報を記憶するのに対し、ＣＤ－ＲＯＭは光学的な処理によって情報を記憶する。パソコンでもニューメディアソフトの供給に欠かせない装置として注目されているが、ＳＦＣのＣＤ－ＲＯＭアダプタはその最新機種と同等の性能を実現しそう。

CG／江崎 稔　イラスト／鶴見としゆき

ROMシステムの最新スペック情報

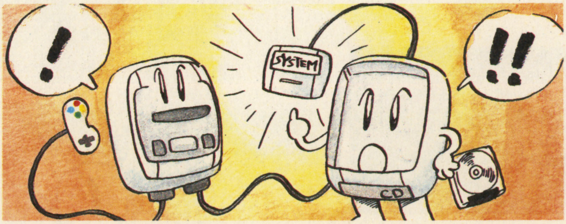
FCディスクシステムと同様の接続方式？



ＳＦＣ本体とＣＤ-ＲＯＭアダプタの接続はＦＣディスクシステムと同じような形式になるようだ。つまり、ＳＦＣ本体にＣＤ専用のカートリッジをセットし、そこから伸びたケーブルでＣＤ-ＲＯＭアダプタとつなぐ。ちょっと複雑な接続だけど、色やデザインは統一されて外観は美しく仕上がるはず。ツインＦＣのようなハードの発売もあるかもね。

32ビットRISCチップを搭載！

仕様の最大の特徴は、32ビットのＲＩＳＣチップと呼ばれる頭脳を持つこと。つまりＳＦＣ本体とは別にもうひとつ、ＣＤ-ＲＯＭソフトのためだけの頭脳をもっているのだ。このチップはポリゴン処理で話題の『スターフォックス』のロムカートリッジに搭載されたスーパーＦＸチップの改良版。『スターフォックス』のようなポリゴン処理はもちろんのこと、さまざまなグラフィック処理や複雑なデータの処理をＣＤ-ＲＯＭアダプタの内部だけで行なうことができるのだ。ただ単に大容量ソフトを遊べるようになるというだけでなく、ロムカートリッジでは実現できなかった処理を可能にしてしまうところが、このシステムの本当にスゴイところなのだ。



大容量メモリ、高速アクセス

ＣＤ-ＲＯＭゲームの最大の弱点はアクセス時間。つまりデータ読み込みの待ち時間だ。ＳＦＣのＣＤ-ＲＯＭシステムは、その弱点を克服すべく、じつに贅沢な仕様を実現する。右の表は昨年１月に発表された仕様だけど、これ以下ということはまずないはずだ。ちなみにメガＣＤでメインメモリー６メガなんだから、その高性能ぶりが予想できるよね。

メインメモリー	8メガビット
サブメモリー	2メガビット
システムＲＯＭ	2メガビット
標準アクセス時間	0.75秒
最大アクセス時間	1.3秒

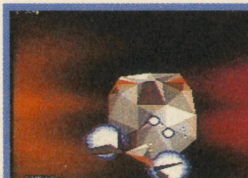
MDの名作『Sシリーズ』の
ディレクター
ソニックの高橋さんが語る
CD-ROMに期待すること



ボクもゲーム・クリエーターの端くれですから、今後のハード（32ビットとかＣＤとか）だったら何ができるか？　についてそれなりに表現できるゲームの可能性を模索してもいますし、結論らしきものも用意してきています（何か？　は、飯の種なので内緒）。ですから、ＣＤという膨大なメモリをビジュアル・シーンとか生音とか声優さんの声で埋めることに終始するのは止めてほしいですね。例えば、よりリアルな映像でゲームを楽しめるとか、メモリを有効活用してほしいものです。ボクも含めて、話題作りのためのハードのリリースには、みんな飽き飽きしているはず！　だから、やはり任天堂さん（宮本さん）には期待しています。マリオやゼルダといったファミコンを代表するゲームは、ハードの進化と共にその姿を変えて、常にすばらしいクォリティでボクらの期待に答えてくれました。ＣＤ-ＲＯＭ発売と同時にマリオ、ゼルダが遊べる(！)そうですから、期待感もさらに盛り上がるというものです。例えば、ゼルダがバーチャルリアリティーでマリオがポリゴンとかで驚かせてくれたらもうサイコー！

用語解説② CPU

コンピュータの心臓部分にあたるプログラムの処理装置。ファミコンは8ビット、ＳＦＣは16ビットのＣＰＵを搭載しているが、このビットというのがＣＰＵが一度に処理できる情報量を表わしている。ちなみにＳＦＣのＣＤ－ＲＯＭアダプタには、32ビットのＣＰＵが搭載される予定。もっともっと処理の速いゲームが楽しめそうなのだ。



② スーパーFXチップは次世代ソフトご用達!

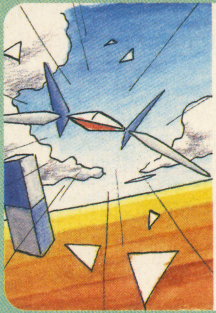
思考能力をもったソフトの誕生

新年の話題を独占しているソフトといえば『スターフォックス』。その内容もさることながら、搭載されているスーパーＦＸチップが注目の的だ。これを搭載することによって、本体と同じ、いやそれ以上の頭脳をソフトが持つことになる。つまり本体に１つ、ソフトに１つの計２つの頭で処理を行なうことが可能なわけ。これによって今までなしえなかった夢のソフトの開発も実現するのだ。次世代ソフトは、このチップの搭載が当たり前になりそうだ。



⬆スーパーＦＸチップを使った『スターフォックス』。

スーパーFXチップならこんなソフトが実現する!

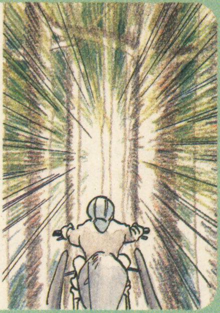


ポリゴン処理

立体を多面体で表現する処理。疑似３Ｄとは違ったリアルで奥行きのある映像を楽しめる。その第１弾が『スターフォックス』だ。

進化型ポリゴン

ポリゴン処理された多角形に絵をかきこめば、スターウォーズのような超リアルな映像をつくることも不可能ではないのだ。







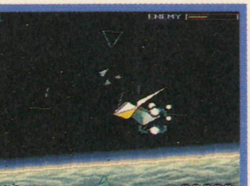
モルフィング

『ターミネーター２』のような有機的な変身をアニメではなく、演算でつくることも。ただし相当な技術と容量が必要になるけどね。

完全移植ソフト

現実的なところでは、アーケードゲームのより完ペキな移植。いくら敵がいっぱい出現しても処理落ちすることもなくプレイできる。





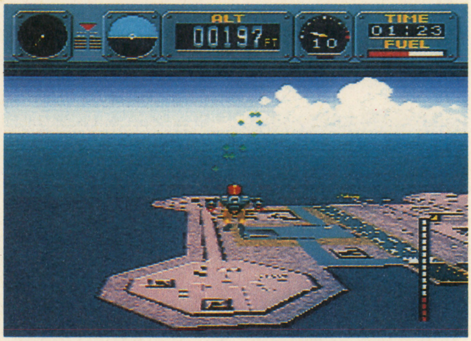
用語解説③ RISC

より効率的な処理を目的として設計されたＣＰＵのこと。ＣＰＵは、さまざまなプログラムの命令を１つ１つ実行していくのだが、ＲＩＳＣタイプは、従来のタイプに比べて命令数が少なくてすむ設計になっているため、処理速度がアップする。ただしプログラムには高度な技術力が要求され、これまで以上にプログラマーの能力が問われるようになる。

③ 忘れちゃ困る SFCの特殊機能は、これから本番

開発環境も整って、SFC本来の性能が発揮され始めた

新兵器、スーパーFXチップの登場によって、SFCの基本機能も本来の威力をフルに発揮できるようになる。SFCの、とくにグラフィック機能の最大の弱点は、豊富な機能を生かしきるだけの処理能力が不足していることとか。しかし、スーパーFXチップが処理のいくつかを担当すれば、その問題は解決するというわけ。開発環境も整って、いよいよSFCの基本性能の素晴らしさが開花するのだ！



⬆初期ソフトで唯一バリバリに特殊機能を使いまくっていた『パイロットウイングス』。

SFCの主な特殊機能		
	回転・拡大縮小	おなじみの画面処理。『F-ZERO』のサーキットや『FFV』の飛空艇シーンも、これを使ったもの。主に疑似３Dの表現手段として有効な機能だ。
	豊富なカラー表示	３万色以上の中から最大256色を同時表示できる。微妙なグラデーションなど繊細なグラフィックで他機種を大きくリードする。
	多重スクロール	最大４面の同時スクロールが可能。これも他機種を圧倒。立体的で動きのある背景処理には欠かせない機能だ。
	ウインドウ機能	キャラクターなどにスポットライトを当てたような効果をつくれる機能。これまでは円形のスポットばかりだったが、いろんな形のものが登場しそう。
	半透明スプライト	『マリオ』のお化け屋敷にいた幽霊のように、背景がすけて見えるキャラクターをつくることができる。これもSFCならではの機能だ。

回転・拡大縮小機能



⬆おなじみ『FFV』の飛空艇。地平線と風景の立体的な変化をみごとに表現。

ウインドウ機能



⬆『ソウルブレイダー』に使われたウインドウ機能。円形部分だけ通路が見える。

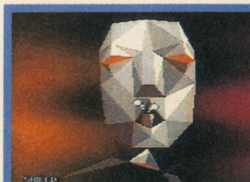
半透明スプライト機能



⬆『マリオ』のお化け屋敷のグラフィックは半透明スプライトをうまく利用。

開発さんアンケート①

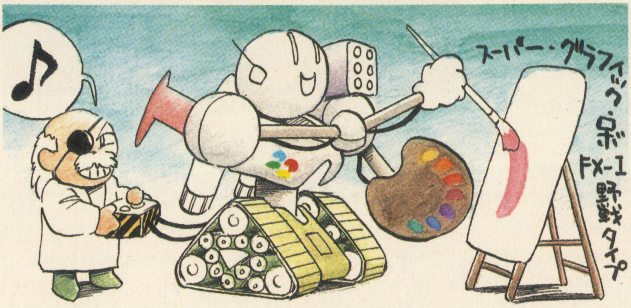
サードパーティの開発者のみなさんに、好きなソフトを聞いてみた。予想どおり人気トップは『マリオワールド』。『ドラクエV』、『ストII』と続き、その後は『ゼルダの伝説』など任天堂ゲームがことごとく上位を独占。「任天堂強し！」という印象なのだ。また、健闘したのが８位『弟切草』で、可能性を感じるゲームという意見が多かった。



④開発者が語るSFCの○と×

○

- グラフィック機能が豊富で表現力が豊か
- さまざまな特殊機能で演出を考えられる
- 開発機材にバリエーションがあり選択できる
- 人気機種なのである程度の販売が見込める

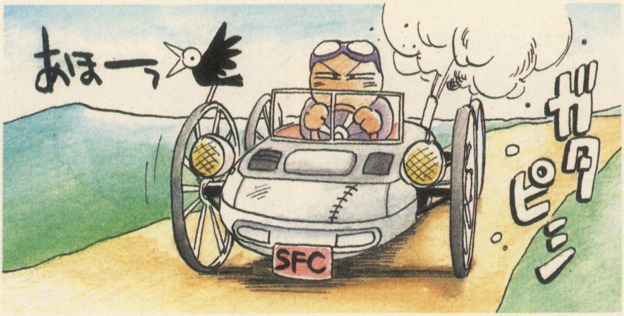


解説

まずSFCのよいところは、豊富なグラフィック機能という答えが圧倒的。各種の特殊機能もさまざまな演出に欠かせない存在として魅力があるとのこと。また、開発機材は数十万円のパソコンから、ン千万円もするワークステーションまで、目的に合わせて選べるのが好評。でも、なんといっても作ればある程度の販売を見込めることが1番の魅力みたい。だからといってクソゲー作っちゃイヤよ。

×

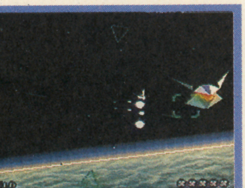
- 体感処理速度がPC、MDより遅く感じる
- 特殊機能が多すぎて使いこなすのが困難
- CPUがマイナーで移植プログラムが難しい



解説

次に不評な点を見てみよう。トップは処理速度の遅さ。さまざまな特殊機能も裏を返せば処理速度低下につながるとか。そのため同じ16ビット機のPCやMDに比べて体感スピードが遅く感じてしまうらしい。カスタムチップやCPUつきのCD-ROMアダプタの出現で、この問題が解決するといいね。また、SFCのCPUは特殊なものらしく、とくに移植プログラムは他機種に比べて難しいらしいぞ。

この記事は、ソフトメーカー各社の開発者のみなさんに答えていただいたアンケートをもとに作成しました。



開発さんアンケート②

SFCの今後に期待することはという質問に対して、サードパーティのみなさんもCD－ROMへの期待が圧倒的に多かった。ただ、価格について心配する声が多く、少しでも安くして広く普及して欲しいという考えをもっているようだ。また、CD－ROMに限らず、周辺機器の充実によって本体の性能を引き出すような環境をという声も多かったぞ。

⑤夢の周辺機器～開発者アンケートより

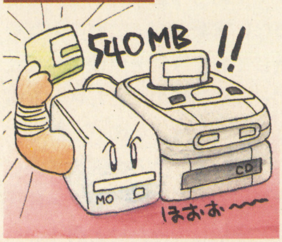
マウスやコードレスコントローラなど、ＳＦＣにも楽しい周辺機器が登場し始めたけど、まだまだアマイ！　プロのみなさんは、最先端技術を駆使したスゴイ周辺機器の可能性を探っているのだ。どれも、まさに実現したら快挙といえるようなものばかり。ただし、コストや価格を無視したアイデアだから、すぐ実現することはないかもしれないけどね。ＳＦＣの未来は、こうした周辺機器の充実でもっとふくらんでゆくはずなんだけど。

網膜投影コントローラ



人間の視点を感知して、それに合わせて動くコントローラ。主人公を目の動きだけで動かしたりするシステムだ。最近カメラに応用されて話題。

記憶装置



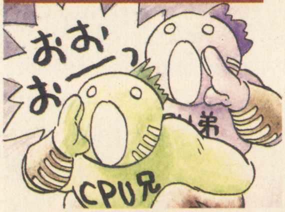
普通に思い浮かぶのはフロッピーディスクだけど、現在パソコン用の記憶装置には何百Ｍバイトもの情報を記憶する光磁気ディスクも登場しているぞ。

音声反応コントローラ



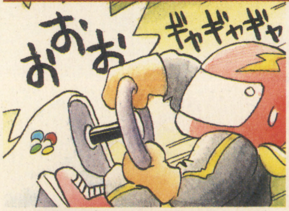
人間の声に反応するコントローラ。「右へ行け」「戦え」なんていう行動を声で伝えられたら、きっと感情移入しちゃうだろうなあ。本当に欲しいね。

アクセラレータ



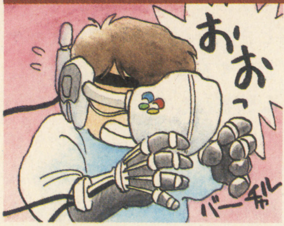
ＣＰＵの性能をアップさせる装置。実際に処理スピードを２倍以上アップさせるものがパソコンにはある。これでハードの買い替えは不要になるかもね？

アナログコントローラ



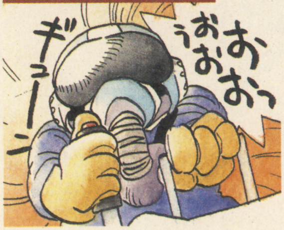
普通はボタンを押しているか離しているかの情報だけを判断するわけだけど、アナログ式は強弱を伝えられるもの。たとえば車のアクセルみたいにね。

ヘッドセット型ディスプレイ



スキーのゴーグルみたいなスタイルで、目の前に小型のディスプレイをセットするもの。左右で違う映像を映しだすことも可能だから、３Ｄソフトも可能。

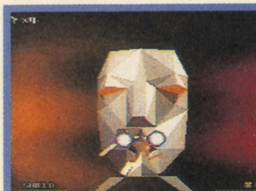
マウスヨーク



マウスに装着して全方向のコントロールをスムーズに行なえるコントローラ。パソコンではフライトシミュレータご用達の周辺機器として人気がある。

開発さんアンケート③

「任天堂から連想するのは？」という質問に対してはじつにユニークな回答が返ってきたぞ。１位は「山内社長」で、驚くことに半数以上がそう答えている。続く２位の「マリオ」は当たりまえとして、３番目に多かった「カルタ屋さん」という回答にはビックリ。でも、任天堂はカルタでも圧倒的なシェアを誇る会社だし、納得できないこともないよね。



ALL ABOUT NINTENDO PART2

だれもが認める“任天堂節”

写真で見る任天堂TVゲームの流れ

■ゲーム&ウォッチ発売(1980)











すべてはここから始まった。初期作品では『ファイヤー』の人気が高かった。

■ファミリーコンピュータ発売(1983)





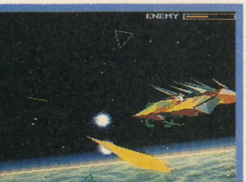
同時発売ソフトは『ドンキーコング』など3本。本体価格は14,800円。

任天堂ゲームだけが持つ独得の「らしさ」とは?

「今度の新作、やっぱり任天堂らしい作りだね」これは、任天堂の新作の画面を初めて見たときに多くのゲーム雑誌編集者がつぶやくであろう言葉だ。なんともとりとめのない言葉だが、これでお互いに会話は通じてしまう。それほどまでに任天堂のゲームは独特の「らしさ」を確立しているのだ。では、その「らしさ」とはいったい何なのか? 今回の特集にあたり同社ゲームの任天堂らしさ=任天堂節(ぶし)を追及・分析してみたいと思う。

遊び手を選ばない抜群のバランス感覚

任天堂ゲームの大きな特徴のひとつに挙げられるのが幅広いユーザー層が無理なく遊べる抜群のバランス感覚だ。任天堂のゲームはステージ進行につれての難易度の上がり具合が本当にうまい。例えば『スーパーマリオブラザーズ』。このゲームの性格上ある程度のアクション・テクは必要とされるが、それでもビギナーがプレイしてすんなりゲームの世界に入れるような調整がしてある。最初はやさしくとっつきやすく、そしてステージが進むにつれ適度に難しい局面を取り入れていく。結果としてプレイヤーは飽き



ゲーム&ウォッチのその後

任天堂初の家庭用TVゲーム機といえる「ゲーム&ウォッチ」が発売されたのは昭和55年(1980年)のこと。『オクトパス』『マンホール』などの次々に名作を生みだし、大ブームを呼んだよね。現在、国内での販売は中止されているが、海外向けには依然として生産・出荷が続いている。海外土産にゲーム&ウォッチというのもオツ!?

絶対的な面白さって何だ!?

家庭用TVゲーム界のリーダーとして、常に魅力的なソフトを供給し続けている任天堂。その魅力の正体に迫ってみよう。

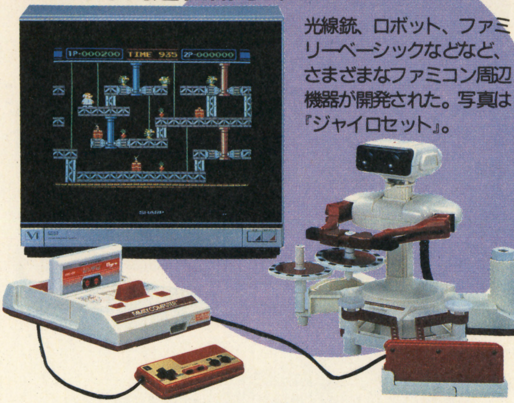
ずにハマッていくという仕組みだ。やはり、この絶妙なバランス感覚のがなければこのゲームは全世界で4000万本近くも売れなかっただろう。

中立的でだれからも拒否されないキャラ

難易度的なバランス感覚に加えて、デザイン的なバランス感覚のよさも任天堂ゲームの特徴だ。もともとワールドワイドな展開を考えてゲームを開発しているせいもあるのだろうが、任天堂ゲームのグラフィック・デザインはどれも中立的で嫌味がない。だれからも好かれるというよりだれからも嫌われない、そんな印象を受けるデザインが多いように思う。それでいて個性がないのかというとそんなことはない。ゲーム全体で考えると、特有の世界感をきちんと醸し出している。

これもマリオの場合で考えるとうまく説明できるが、マリオというキャラクターデザイン自体は、もともとが単なるおじさんだけに特別かわいらしいわけではない。アイテムをつかってさまざまなマリオに変身できるが、その姿もヒーロー的なかっこよさはないように思う。しかし一旦ゲームの中に入ると魅力はぐんと高まる。キャラクターの個性よりもゲームそのものの面白さを追及する姿勢が任天堂ゲームの特徴といえそうだ。

■こんな周辺機器もあった（1984～1989）

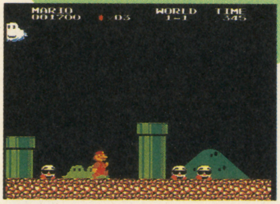


光線銃、ロボット、ファミリーベーシックなどなど、さまざまなファミコン周辺機器が開発された。写真は『ジャイロセット』。

■スーパーマリオブラザーズ・ブーム

『ドンキーコング』の頃から脇役として活躍していたマリオだが、次第に人気がアップ。

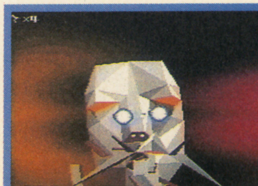




85年9月の『スーパーマリオブラザーズ』で人気がブレイクし世界的な大ヒットとなった。左の写真は非売品の『オールナイトニッポン』バージョン。

ゲーム以前の任天堂の歴史

ぼくたちにはファミコン、スーパーファミコンでおなじみの任天堂。しかしその創業は古く明治22年にまでさかのぼる。当時作っていたのは花札。その後、明治44年には日本で最初のトランプ製造に着手、昭和28年にはやはり日本初のプラスチック製トランプの製造を始める。ゲーム以前の任天堂は、花札とトランプに象徴される会社だったのだ。



■ディスクシステム発売(1986)



データセーブと容量の大きさが売り物だったディスクシステム。

ディスクファクス

'87~'88年には青いディスクカードと店頭などに設置されたディスクファクスにより、全国ネットのイベントが5回行われた。



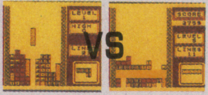
■ゲームボーイ発売(1989)

ゲーム&ウォッチの進化版!? 携帯型TVゲームの分野も開拓された。価格は12,800円。



通信ケーブルをつかった対戦プレー

ゲームボーイを単なる携帯ゲーム機に終わらせなかったのが、通信ケーブルによる対戦機能。他機種への影響も大きかった。



リアルさを追及しないデフォルメの魅力

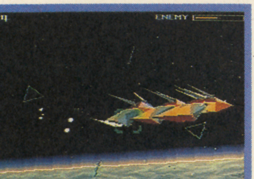
デザイン的な面をもう少し突っ込んで分析してみると、リアルな描写を極力避けすべてをデフォルメして表現するのが任天堂ゲームの特徴となっている。キャラクターも背景も無理に描き込もうとはしない。緻密さやリアルさは追及せずポップなセンスで統一されているのだ。

使用する色も凝った中間色は必要最低限におさえられ、原色に近い色合いが多く用いられる。スーパーファミコンとともに『スーパーマリオワールド』が発売されたとき、ハード本体の優れたスペックの割には色数やグラフィックがファミコンライクだと感じた人はきっと多いはず。まさにその感じこそが任天堂らしさなのだと考えたい。

リーダーとしての責任と自由な創造力

1980年の「ゲーム&ウォッチ」に始まり'83年の「ファミリーコンピュータ」、'89年の「ゲームボーイ」、'90年の「スーパーファミコン」と次々に魅力的な家庭用TVゲーム機を開発してきた任天堂。ハード開発側である以上は、つまらないソフトは供給できないし、サードパーティへの、いいお手本にならなければならない。アクの強さを捨てて万人に通用するバランス感覚を取る姿勢は、こうした責任感の表われと考えてもいいだろう。

しかし、もちろんハード開発側であることが同社ソフトの大きなメリットであることも確かだ。たとえばファミコンで次々に拡張システムや周辺機器、および



FCのご先祖様

FCが発売される前に、任天堂から家庭用TVゲームが発売されていたのは御存知だろうか。バーでボールを打つテーブルテニスやホッケーが楽しめる『TVゲーム15』や、ブロック崩し、F1レースなどがあった。F1にいたっては、ハードにハンドルとスピード調節レバーがついているというダイナミックなものだった。今ならかなりの値うち物だ。

それに対応するソフトを開発していった姿勢などは、ハード開発元の強み以外なにものでもない。'85年に発売されたロボットなどは、つくば万博で展示された工業用ロボットを見て感動した同社開発部長の「あれをファミコンで作ろう」の一言で、すぐに開発が始まったという。そのどれもが必ずしもヒットしたわけではないが、ハード開発側だからこそできる一連の自由な創造性は、任天堂らしさにおおいに貢献しているのだ。

完璧主義の開発方針とその裏に潜むもの

　スーパーファミコン販売開始当時の山内博社長の言葉に「おもしろいゲームしか出さない」という大胆発言があった。この言葉を額面通り受け止めていいのかどうかはさておいて、確かにこれまでにリリースされている任天堂のスーパーファミコン・ソフトはどれも完成度が高く、完璧なまでに作りこんである。今回の『スターフォックス』の発売が1月延期されたのも完璧を求める姿勢からだったといわれているし、ソフト開発における完全主義は任天堂らしさの一つだ。

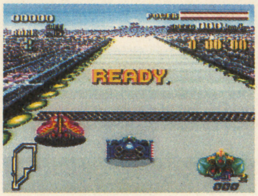
　本誌が東京・秋葉原のゲームショップ前でアンケート調査した結果でも「任天堂のゲームはハズレがない。安心して買える」という意見が大多数を占めた。しかし、一方で「楽しいけど癖がなさすぎて物足りなく思うことも…」という声が一部で聞かれたことも事実。万人に楽しまれる完璧なエンターテインメント作品を供給する姿勢の裏側にわずかに隙(すき)があるとすれば、それはこのようなマニアックな視点なのだろう。

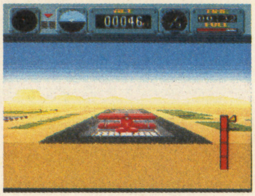
■スーパーファミコン発売(1990)



PCエンジン、メガドライブとゲーム機の高機能化が進む中、満を持して発売されたスーパーファミコン。本体価格は25,000円。







⬆本体と同時に発売された3本のソフトはどれも魅力的だった。

マウス(1992)

スーパーファミコン用の周辺機器としてまず登場したのがマウス。セットで発売された『マリオペイント』は、マウスの機能を知るのに最適の1本だった。発売以降サードパーティからの対応ソフトも増え、今後も重宝されそう。



⬅第一弾にして超高性能。

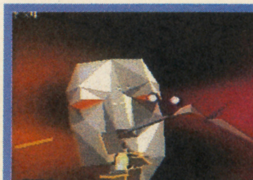
➡マウス対応ソフトも増加。

そして1993年 CD・ROMアダプタ発売!?



任天堂アーケード史

　こちらもFCが発売される前の話。任天堂はアーケードにも進出し『ドンキーコング』『マリオブラザーズ』などを発表。人気のあるものはFC発売時に移植され、FC普及の原動力となった。移植はされなかったが、印象に残るのは『シェリフ』というSTG。8方向に撃ちわけ可能なレバーがついていた。昔から任天堂にはいろんなアイデアがあったのだ。

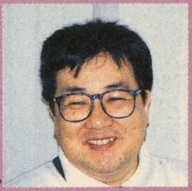


私なりの任天堂節❶

ゲーム界のちばてつや的存在。作り手から見て一番作りが上手!

さくまあきらさん

ごぞんじ『桃太郎』シリーズのゲームデザイナー。現在も同シリーズの新作製作で多忙な日々を送っている。



「ここ5～6年の任天堂ゲームは、ゲームボーイも含めて全部買ってます。きちんと自分でお金払って(笑)。それほど好きだし、ゲームの作り手側からすると最高の教則本なんです。」

のっけから任天堂ゲームを教則本とまで言いきったさくまさん。では、具体的にどういうとこをお手本にしているのだろう?

「たとえば『スーパーマリオ』。オープニング画面からゲームに入るまでの時間短縮の仕方なんて、本当に芸術品。素人がゲームデザインすると、10分以上かけないとゲームに入れないこともあるけど、任天堂ゲームはその辺のコマンド省略の仕方がすごい。遊ぶ気にさせる時間を知っている。」

「演出に関してもムダに容量を食わないで、少ないパーツで効果的に見せることに関しては天才的です。『マリオカート』のドライバー選びの画面でもキャラごとにワンアクション入ってるでしょ。こういうところって作る側はついおろそかになるんだけど、任天堂はきちんとやるんだよね。」

「『マリオ』なんか、1回やってミスしても2回目をやると確実に1ミリでも先に行けちゃう。この謎はいまだに解明できない。こんなゲーム、ほかにないですよ。『マリオ』だけです。」

作り手から見るとこんなにもすごいことをやっていたわけなんだね。でもプレイする側にはそれが伝わらないのでは?

「任天堂って漫画の世界でいうとちばてつやさん的存在なんです。素人にはちばてつやさんの上手さってわからないと思うけど、漫画家さんからは一番上手い人とされている。作り手からみて一番作るのが上手いという意味では任天堂も同じなんですよ。ただし、ユーザーには直接そのすごさはわからない。あまりにもスムーズだからね。」

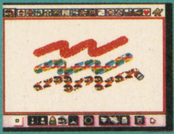
任天堂がちばてつやだったとは…。漫画畑出身のさくまさんだけあって、おもしろい表現だね。でも一番上手いと認めてもやはり同業者同士。どこかに師匠を超えてやろうという気持ちもあるんじゃないかな?

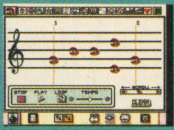
「任天堂って意外とゴルフ・ゲームが多いでしょ。ああいう大人向けのソフトを出すことで、きちんと新規ユーザーを増やす努力をしている。かと思うと『ファイアーエムブレム』みたいにマニアックな層にもアピールする。任天堂以外でこんなふうに新しいユーザー層を広げているところってないんです。できればぼくも『桃太郎』で新規ユーザーの開拓をやってみたい。そういう意味でいいライバルになれればと思っています。」

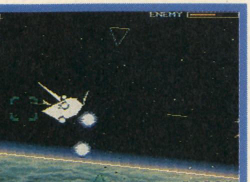
私のお気に入りはコレ

★マリオペイント

「マウスを普及させるために一番入りやすいソフト。音楽まで入れてしまったところもすごい!」とベタボメの1本。実はさくまさんも『桃太郎ペイント』的なソフトを構想していたんだとか。







さくまさんハミダシ語録

「母親が子供にゲームを教えてるのを見たんですけど、その時感じたんですよ。子供ってコントローラを握ったら放さないじゃない。だから指でも教えにくいし、また一番上のボタンとかいってもわかりにくいわけ。でもボタンに色を着けたから『赤を押すのよ』でわかっちゃう。こんなところにも、ユーザーに負担をかけない任天堂の姿勢を感じますよね」

私なりの任天堂節❷

絶妙なプレゼンテーション。ユーザーの心をつかむのがうまい!

桝田省治さん



『天外魔境』や『メタルマックス』のシナリオを担当。新作『メタルマックス2』ももうすぐ発売。

ゲーム制作の仕事は就く前に広告代理店に勤務していたという桝田さん。今回はゲーム制作者という視点からではなく、一企業の在り方を見る視点で任天堂らしさを語ってもらった。

「第一にプレゼンテーションのうまい会社だと思うね。スーパーファミコン発売のときだって、新ハードの機能がだれにでもよくわかって、しかもそこそこ遊べるソフトを一緒に持ってくる。新しくなってどんなことができるのかを非常にわかりやすく見せてくれた。そういう意味では今度の『スターフォックス』も、新しいチップ（スーパーＦＸチップ）のいいプレゼンテーションだよね。」

プレゼンテーションがうまいということは、ひとつのものについて、どれだけ上手に説明できてどれだけ人の心に訴えられるかということ。言われてみると確かに任天堂はこれが上手だ。

「任天堂のお客さんて広いよね。子供がベースなんだけど上の層にもきちんと広がっている。口で言うのは簡単だけど、これだけ広い層をつかむのは難しいこと。そういった意味では任天堂のソフトは昔の良くできた歌とか童話みたいな趣がある。自分の抱えているお客さんを良くわかっているんだろうね。ゲームバランスなんかでもあたりさわりのない丸いチューニングをとるし、子供の心理を良くとらえている。ぼくなんかだともうちょっと違うところを狙うんだけど。」

その違ったノリを持つ桝田さんがファミコン、スーパーファミコンのソフト製作に携わっているわけだが、違和感みたいなものはないのかな？

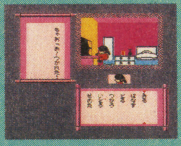
「そういえば今回ぼくがやった『メタルマックス2』で「黒焦げ死体」ということばが任天堂チェックを受けちゃって(笑)。ただの「死体」ならOKなんだけど「黒焦げ死体」になるとダメらしいんだよね。残忍ということなのかなあ？」

任天堂のサードパーティ製ソフトのチェックは有名だが、桝田さんも引っかかっていたとは…。ちなみに『メタルマックス』のときはプレー後17時間目に起こるイベントにバグがあると指摘されたんだって。ずいぶんくまなくチェックしているんだね。ま、それはさておき最後に会社としての任天堂の今後について語っていただこう。

「CD-ROMが出てくるときが楽しみだよね。スーパーファミコンになって上がった年齢層がCDでまた上がるんだろうけど、先のことを考えるとうんと低い年齢層にもアピールしなければならない。サードパーティは、マニアックなソフトを作りそうだけど、任天堂はそうはいかないんじゃないかなあ。価格戦略を含めて注目したいね。」

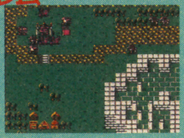
私のお気に入りはコレ

★遊遊記



「このソフトと『鬼ヶ島』は『桃太郎伝説』との比較という意味でいい勉強になった。」

★ファイアーエムブレム



「よく遊んだなあ」と桝田さんが述懐する1本。完成度の高さもおおいに評価している。

今年はＦＣ10周年

ＦＣがオギャーと産まれてからはや10年。数多くの名作ソフトが発売され、多くのプレイヤーの心をアツくしたものだった。コナミはディスクの名作『悪魔城ドラキュラ』『バイオミラクルぼくってウパ』の２本を、ロムで発売する予定。いまプレイしても遜色ない２本なので、プレイしたことのない人はやってみてはどうかな。



こんなに出ました任天堂㊎ソフト一覧

スーパーファミコン

発売日	ソフト名	価格
90. 11. 21	スーパーマリオワールド	¥8,000込
90. 11. 21	F-ZERO	¥7,000込
90. 12. 21	パイロットウイングス	¥8,000込
91. 4. 26	シムシティー	¥8,000込
91. 11. 21	ゼルダの伝説　神々のトライフォース	¥8,000込
92. 7. 14	マリオペイント	¥9,800込
92. 8. 27	スーパーマリオカート	¥8,900込

ファミコンROMカセット

発売日	ソフト名	価格
83. 7. 15	ドンキーコング	¥4,500別
83. 7. 15	ドンキーコングJR.	¥4,500別
83. 7. 15	ポパイ	¥4,500別
83. 8. 27	麻雀	¥4,500別
83. 8. 27	五目ならべ	¥4,500別
83. 9. 9	マリオブラザーズ	¥4,500別
83. 11. 22	ポパイの英語遊び	¥4,500別
83. 12. 7	ベースボール	¥4,500別
83. 12. 12	ドンキーコングJRの算数遊び	¥4,500別
84. 1. 14	テニス	¥4,500別
84. 2. 2	ピンボール	¥4,500別
84. 2. 18	ワイルドガンマン	¥4,500別
84. 4. 21	ダックハント	¥4,500別
84. 5. 1	ゴルフ	¥4,500別
84. 6. 12	ホーガンズアレイ	¥4,500別
84. 7. 4	ドンキーコング3	¥4,500別
84. 10. 5	デビルワールド	¥4,500別
84. 11. 2	F1レース	¥4,500別
84. 11. 2	4人打ち麻雀	¥4,500別
84. 11. 14	アーバンチャンピオン	¥4,500別
84. 11. 22	クルクルランド	¥4,500別
84. 11. 30	エキサイトバイク	¥5,500別
85. 1. 22	バルーンファイト	¥4,500別
85. 1. 30	アイスクライマー	¥4,500別
85. 4. 9	サッカー	¥4,900別
85. 6. 18	レッキングクルー	¥5,500別
85. 6. 21	スパルタンX	¥4,900別
85. 7. 26	ブロックセット（ロボット）	¥4,800別
85. 8. 13	ジャイロセット（ロボット）	¥5,800別
85. 9. 13	スーパーマリオブラザーズ	¥4,900別
85. 11. 21	マッハライダー	¥4,900別
87. 11. 21	マイクタイソン・パンチアウト!!	¥5,500別
87. 12. 15	銀河の三人	¥5,000別
88. 8. 12	ファミコンウォーズ	¥5,500別
88. 10. 23	スーパーマリオブラザーズ3	¥6,500別
89. 7. 27	MOTHER	¥6,500込
90. 4. 20	ファイアーエムブレム	¥6,000込
90. 7. 27	ドクターマリオ	¥4,900込
91. 6. 28	役満天国	¥6,500込
91. 9. 20	マリオオープンゴルフ	¥6,000込
91. 12. 14	ヨッシーのたまご	¥4,900込
92. 3. 14	ファイアーエムブレム外伝	¥6,800込
92. 9. 14	スーパーマリオUSA	¥4,900込
92. 11. 21	ヨッシーのクッキー	¥4,900込

ファミコン DISK

発売日	ソフト名	価格
86. 2. 21	ゼルダの伝説	¥2,600別
86. 2. 21	スーパーマリオブラザーズ	¥2,500別
86. 2. 21	ベースボール	¥2,500別
86. 2. 21	ゴルフ	¥2,500別
86. 2. 21	テニス	¥2,500別
86. 2. 21	サッカー	¥2,500別
86. 2. 21	麻雀	¥2,500別
86. 4. 14	謎の村雨城	¥2,600別
86. 6. 3	スーパーマリオブラザーズ2	¥2,500別
86. 7. 21	バレーボール	¥2,500別
86. 8. 6	メトロイド	¥2,600別
86. 10. 21	プロレス	¥2,500別
86. 12. 19	パルテナの鏡	¥2,600別
87. 1. 14	リンクの冒険	¥2,600別
87. 2. 21	ゴルフJAPANコース	¥3,500別
87. 5. 30	スマッシュピンポン	¥2,500別
87. 6. 14	ゴルフUSコース	¥3,500別
87. 9. 4	新・鬼ケ島　前編	¥2,600別
87. 9. 30	新・鬼ケ島　後編	¥2,500別
87. 10. 30	F1レース	¥3,500別
87. 12. 1	中山美穂のトキメキハイスクール	¥3,500別
88. 1. 21	アイスホッケー	¥2,500別
88. 4. 14	3Dホットラリー	¥3,500別
88. 4. 27	ファミコン探偵倶楽部　前編	¥2,600別
88. 6. 14	ファミコン探偵倶楽部　後編	¥2,600別
88. 12. 9	VSエキサイトバイク	¥2,500別
89. 5. 23	ファミコン探偵倶楽部Ⅱ　前編	¥2,600込
89. 6. 30	ファミコン探偵倶楽部Ⅱ　後編	¥2,600込
89. 10. 14	遊遊記　前編	¥2,600込
89. 11. 14	遊遊記　後編	¥2,600込
90. 6. 5	ナイトムーブ	¥2,600込
90. 9. 7	バックギャモン	¥2,600込
91. 7. 26	タイムツイスト　前編	¥2,600込
91. 7. 26	タイムツイスト　後編	¥2,600込

ゲームボーイ

発売日	ソフト名	価格
89. 4. 21	スーパーマリオランド	¥2,600込
89. 4. 21	ベースボール	¥2,600込
89. 4. 21	役満	¥2,600込
89. 4. 21	アレイウェイ	¥2,600込
89. 5. 29	テニス	¥2,600込
89. 6. 14	テトリス	¥2,600込
89. 11. 28	ゴルフ	¥2,600込
90. 1. 26	ソーラーストライカー	¥2,600込
90. 4. 13	クイックス	¥2,600込
90. 7. 27	ドクターマリオ	¥2,600込
90. 10. 23	レーダーミッション	¥2,600込
90. 11. 9	F1レース	¥2,600込
91. 5. 21	ゲームボーイウォーズ	¥3,500込
91. 12. 14	ヨッシーのたまご	¥2,600込
92. 1. 21	メトロイドⅡ RETURN OF SAMUS	¥3,500込
92. 4. 27	星のカービィ	¥2,900込
92. 5. 29	X	¥3,900込
92. 9. 14	カエルの為に鐘は鳴る	¥3,900込
92. 10. 21	スーパーマリオランド2	¥3,900込
92. 11. 21	ヨッシーのクッキー	¥2,900込



Nintendo POWER BOOK



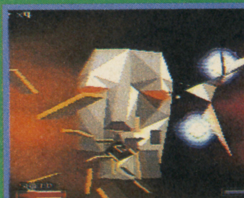
PART 3

ANTHOLOGY OF MARIO

ANTHOLOGY……アンソロジー
OF……オブ
MARIO……マリオ

●3Dアートギャラリイ
●ヒストリー・オブ・マリオ

●なんとマリオも3D! これが「飛び出すマリオ」だ
●みんなも知らないマリオの歴史を公開



[Anthology of MARIO……Part1]

3D Art Gallely of MARIO

3D・アート・ギャラリー・オブ・マリオ

世界中で大ヒットしすっかり任天堂の顔役的存在となったマリオ。今回は特集付録を記念してマリオの世界を3D化してみた。

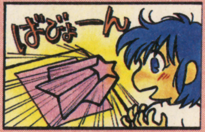
マリオの魅力をステレオグラムで再現

一見すると何だかわからない写真や絵などの平面的な世界から、立体像を読み出すステレオグラムの世界。ここ1、2年静かなブームを呼んでいるので、みんなも一度はお目にかかったことがあるはずだ。今回は任天堂特集にちなんで、マリオ・ファミリーの人気キャラ3体をステレオグラム化してみた。立体視の方法は下に解説しておいたので、初めてチャレンジするという人はよく読んでいただきたい。3枚のどの絵も見えたときの感動は保証付き。立体マリオの世界をとくとご賞味あれ。

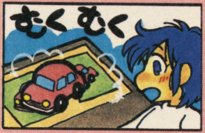
ステレオグラムの種類

今回掲載した絵は、ステレオグラムの中でも立体視できる確率が高いとされる1枚絵のランダムドット・タイプのもの。ステレオグラムにはこれ以外に、2枚の絵から立体像を読み出すステレオペアという形式もある。ステレオグラムについてもっと知りたいという人は、小学館発行の『CG STEREOGRAM』という本を読むといい。1,800円(込)で発売中。

●ランダムドット



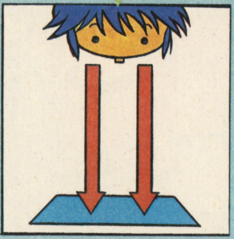
●ステレオペア



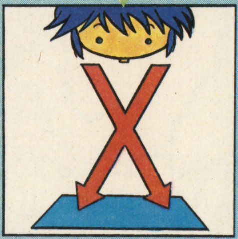
3D アート・ギャラリーの見かた

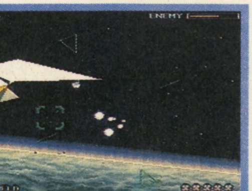
立体視の基本は右目と左目でそれぞれ別の場所を同時に見ること。これには遠くを見るように平行の視線で見る平行法、より目にして視線を交差させて見る交差法の二つがある。平行法の場合はまず絵を眼前にくっつけ、ぼうっと遠くを見る感じのまま絵を少しずつ離していくといい。交差法の場合はより目にして絵の手前にピントを置き、そのままの状態で絵のほうに意識を移すようにしよう。焦らず落ち着いて見ることも大事だぞ。

平行法



交差法





ウラワザの父マリオ

『スーパーマリオ』の無限1UPや、『3』の宝船の法則など、マリオにはウラワザがいっぱい。単にゲームをクリアするだけでなく、いろんな楽しみ方ができるのがいいところ。無敵なんていう下品なものじゃない、ゲームバランスを壊さない程度のウラワザを楽しむことができるんだから、マリオは本格ウラワザの父といっても過言ではないだろう。

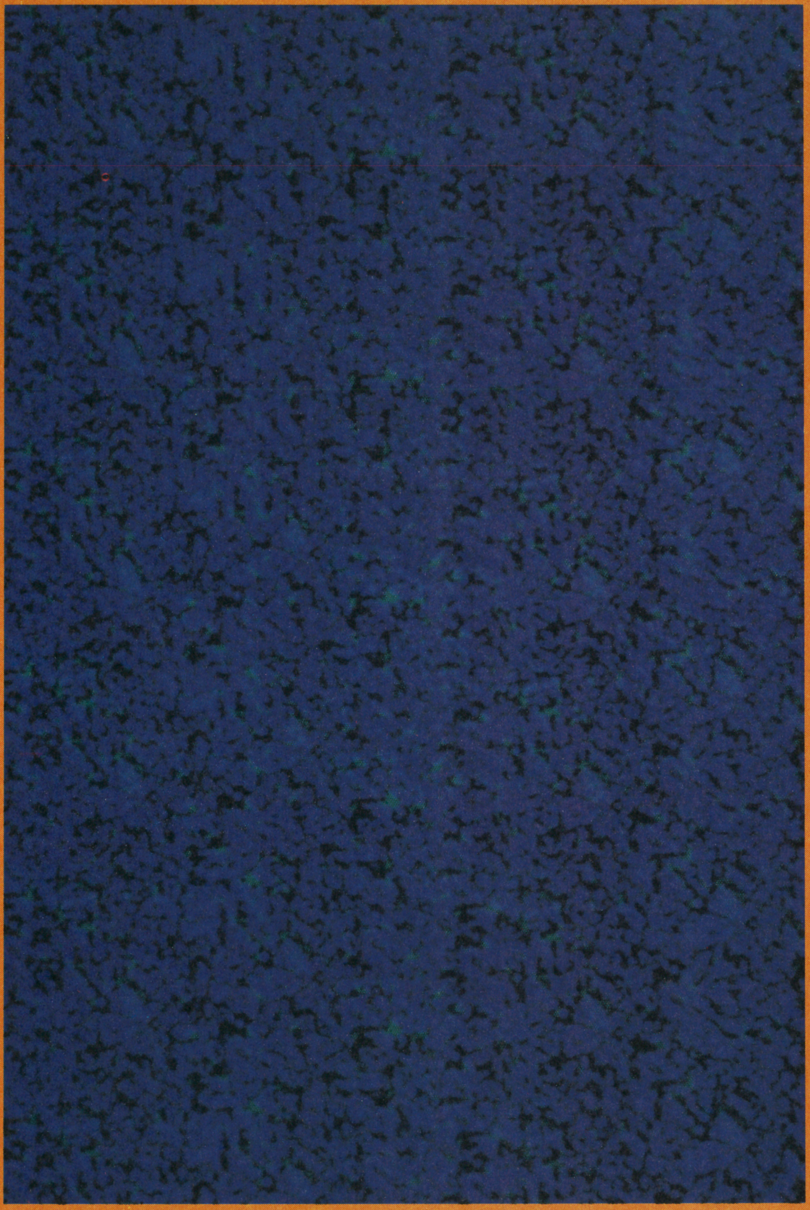
イラスト／まつながあやこ

題材：マリオの全身

3D Art Gallely of MARIO

[3D・アート・ギャラリー・オブ・マリオ]

Art

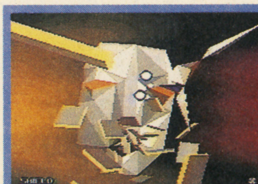


※こちら側を下にして見て下さい。

マリオ無限増殖

『スーパーマリオ』のW3－1で、最後の階段から降りてくるノコノコの2匹目をタイミングよくふんずける。すると跳ね返ってきた甲羅をマリオが何度もふんずけ、タイムの許す限りマリオを増やすことが可能だった。この技があれば、アクションの苦手な人でも難なくクリアにたどり着ける。こういう「遊び安さ」が、マリオの人気の秘密なのかもね。

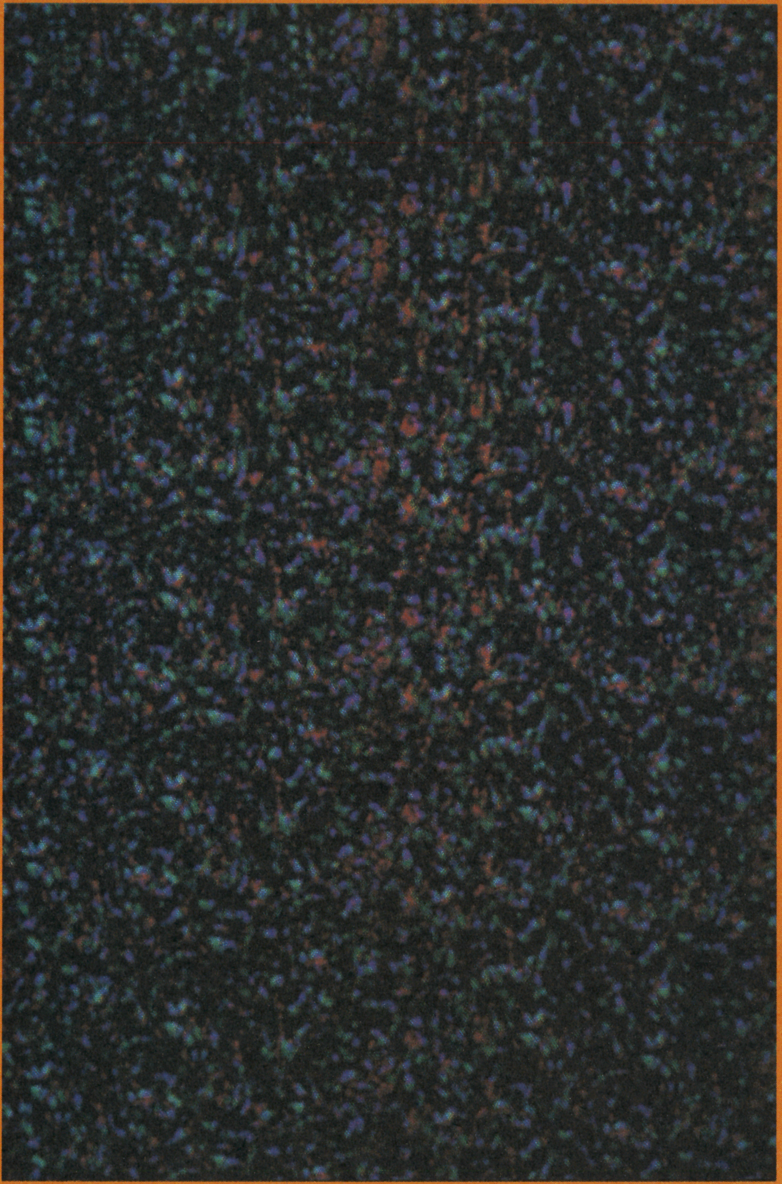
ステレオグラム制作／天児秀司

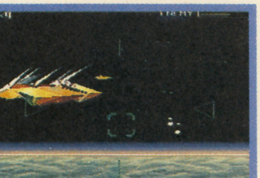


3D Art Gallely of MARIO ……Art2

[3D・アート・ギャラリー・オブ・マリオ]

題材：クッパの顔





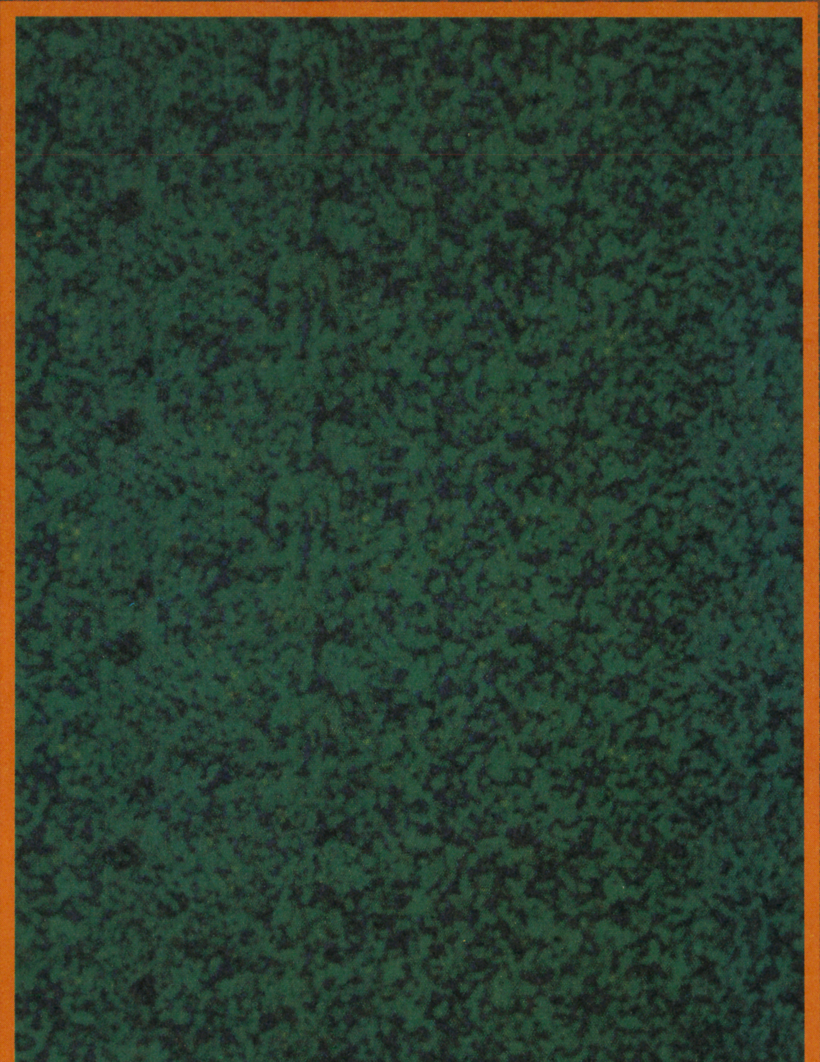
幻のW256

『テニス』ソフトをFCで立ち上げ、スイッチを切らずに抜く。そのまま『スーパーマリオ』のソフトをさしてプレイすると、W256が登場することがあるのだ。この情報は当時マリオファンを沸かせたが、スイッチを切らずにソフトを抜き差しするとFCが壊れる恐れがあるため試すこともままならなかった。見たことのある人はかなりの度胸の持ち主だ。

3D Art Gallely of MARIO ……… Art3

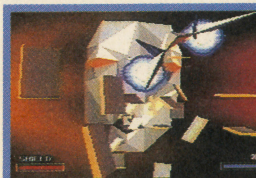
[3D・アート・ギャラリー・オブ・マリオ]

題材：ヨッシー



連発花火のヒミツ

『スーパーマリオ』でゴールしてポールにつかまると、花火が何発か上がることがあった。実はこれ、残りタイムの末尾によって数が決まるのだ。末尾が1なら1発、3なら3発、6なら6発といった具合い。他の数では花火が上がらないので、ゴール直前でタイム合わせのために待つ、なんてこともよくやったもんだ。花火はやっぱり気持ちいいもんね。



[Anthology of MARIO……Part2]

History of MARIO

ヒストリー・オブ・マリオ

マリオの歴史は家庭用TVゲームの歴史といっても過言ではない。マリオの偉大な足跡を改めてたどってみることにしよう。

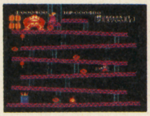
1983 7.15



●ドンキーコング
●ドンキーコングJr.

ファミコンとともにマリオ誕生！

記念すべきファミコン第1弾ソフトにドンキーコングのお相手として登場。ただし「マリオ」の名前ではなく単なる「おじさん」キャラとして登場した。




⬅ドットの粗さに注目！

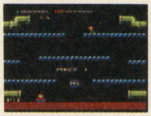
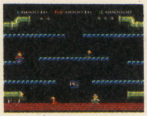
9.9



●マリオブラザーズ

兄弟そろって堂々メジャーデビュー

ここで初めてマリオという名前がゲームタイトルに使われ、現在のマリオワールドの原点となった作品。カメ（ノコノコ）もここで生まれた。

⬅兄弟対戦が魅力だった。

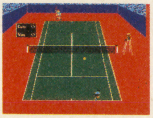
1984 1.14



●テニス

脇役としても魅力を発揮！

純粋な「マリオ」ゲームではないが、この『テニス』をはじめ、この時期の任天堂ゲームにはちょいちょい顔を出すようになる。ヒーロー前夜だ。



他にもいろいろ出ています

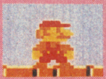


⬆マリオではないが、似ている。



⬆『ピンボール』の隠れ面。

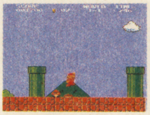
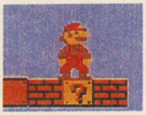
1985 9.13



●スーパーマリオブラザーズ

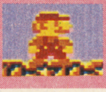
超超大ヒットでマリオの地位は不動に

マリオを世界的にスターダムにのし上げた記念すべき作品。内容については説明する必要もないだろう。ここで任天堂＝マリオの図式が確立される。

⬅大きくなれるのが魅力。

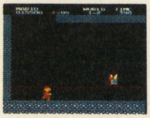
1986 6.3



●スーパーマリオブラザーズ2

シリーズ第2弾はディスクで登場

同年2月に登場したディスクシステムに対応して発売。1作目に比べると難易度がアップし、当時のゲーム雑誌編集者を大いに泣かせた。




⬅毒キノコが加わった。

STAR Fox 一秒シアター

キンタマリオの真実

『スーパーマリオ』のW2－1で、天井のブロックにのってコイン表示のあるところまでいく。そこでマリオの股間からコインマークをのぞかせると……。なんとキンタマリオになってしまうのだ！　さらにその状態でしゃがむと、ウンコマリオになるというシュールな技もある。下品だけど、つい試したくなってしまう技だよね。

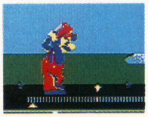
1987 2.21……
●ゴルフJAPANコース



6.14……
●ゴルフUSコース

ディスクファクスイベントでも大活躍

ディスクファクスを使い全国ネットで開催されたゴルフ・トーナメント。このゲームでもメインキャラはマリオだった。



←パッチリした目に注目。



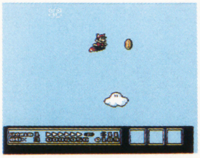
←アメリカンなウェア。

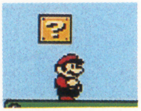
1988 4.21…
●スーパーマリオブラザーズ3



空飛ぶマリオが大人気

ルート選択やアイテムストック、新パワーアップなどの新システムで大きく生まれ変わったマリオ。シッポマリオで空を飛べるというのが斬新だった。





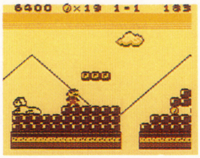
↑顔つきがかわいらしくなった。

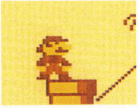
1989 4.21…
●スーパーマリオランド



ゲームボーイでもデビュー

任天堂が新しいことを始めるときはいつもマリオ。モノクロ液晶画面になってもマリオの人気は爆発的。ゲームボーイを一挙にメジャー化させた。





↑初代マリオに似た体つきだね。

1990 7.27…
●Dr.MARIO



アクションパズルもお手のもの

『テトリス』に始まったパズルゲームブームの波にのり、マリオもパズル・ゲーム化。対戦プレイを重視した作りが好評で中毒患者が続出。





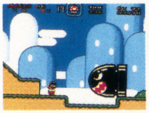
←白衣姿はちょっと不気味。

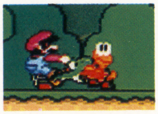
11.21…
●スーパーマリオワールド



スーパーファミコンに舞台を移しすべてがパワーアップ

そして迎えた16ビット時代。スーパーファミコンという強力なハードを得て本家マリオも大幅にパワーアップ。TVゲーム界全体も新時代を迎える。





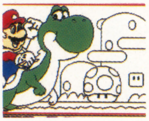
←動きはさらに多彩に。

1992 7.14…
●マリオペイント



絵描きの才能もあった!?

マウス対応の、グラフィックツールも大ヒット。SFCの実力を発揮。

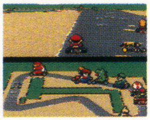


8.27…
●スーパーマリオカート

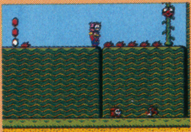


レーサーとしても一流

マリオファミリーがレーサーとして再集結。面白さ全開で大ヒット中。



他にもいろいろやってます



←帰国子女ともいえる『マリオUSA』。



→『ゼルダ』のこんなところにも出てくるのだ。

意外や意外…マリオの由来

世界的人気者のマリオ。だがその名前の由来までを知っている人は少ないのでは…。任天堂の話では『ドンキーコング』のNES版発売時に現地スタッフの中にイタリア系の従業員がいて、彼の叔父のマリオという人物にそっくりだったというのがその由来だとか。事実、発売当時の『ドンキーコング』には「マリオ」という名前では登場していないのだ。



任天堂パワーブック

電撃スーパーファミコン3号付録

Nintendo POWER BOOK



■発行人／佐藤辰男
■編集人／塚田正晃
■発行所／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9